

**CIRCUITO ENTRETENIDO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LAS
HABILIDADES ORATORIAS DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE
PRIMER GRADO**

HEIDY ANDREA MARTÍNEZ RUEDA

MELANY ANDREA RADA MARTINEZ

MARIA ALEJANDRA SARMIENTO ROMERO

ASESOR DE TRABAJO:

JOSEPH LIVINGSTON CRAWFORD VISBAL

CO-TUTOR:

ÁLVARO ACEVEDO MERLANO

COORPORACION UNIVERSIDAD DE LA COSTA CUC

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA

BARRANQUILLA

2018

**CIRCUITO ENTRETENIDO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LAS
HABILIDADES ORATORIAS DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE
PRIMER GRADO**

HEIDY ANDREA MARTÍNEZ RUEDA

MELANY ANDREA RADA MARTINEZ

MARIA ALEJANDRA SARMIENTO ROMERO

COORPORACION UNIVERSIDAD DE LA COSTA CUC

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA

BARRANQUILLA

2018

Nota de Aceptación

Firma del Decano

Firma Líder de Grupo de Investigación

Firma de Tutor

Firma de Cotutor

Firma de Juez

Firma de Juez

Agradecimientos

Agradecemos principalmente a Dios, por permitirnos llegar hasta aquí, y por cada una de sus bendiciones representadas en la constancia dedicación y aportes de cada una para este trabajo.

A nuestras familias, quienes nos brindaron su apoyo incondicional, su comprensión y ayudantía en todo este proceso, gracias a cada uno de ellos hoy podemos culminar esta nueva etapa.

Agradecemos especialmente a Jesús Rueda, nuestro diseñador y gran aportador de DASH CIRCUIT.

Le agradecemos a la Universidad de la Costa por permitirnos ser parte de ella, a nuestro asesor Joseph Crawford, coasesor Álvaro Acevedo, nuestra Directora de Programa Judith Castillo y a nuestro Jurado Zulma Ortiz, por ayudarnos en nuestra formación como Licenciadas.

Gracias a cada una de nuestras compañeras por su apoyo y confianza. Expresamos nuestros más sinceros agradecimientos a cada uno de los que hicieron parte de que todo esto fuera posible.

Heidy Andrea Martínez Rueda

Melany Rada Martínez

María Alejandra Sarmiento Romero

Resumen

Este trabajo titulado Circuito entretenido (Entertained Circuit) como estrategia para fortalecer las habilidades del idioma inglés en los estudiantes de primer grado del Nuevo Colegio del Prado, cuyo objetivo general fue contribuir al aprendizaje del idioma inglés en el componente oral (speaking) a través del Circuito Entretenido en los estudiantes del primer grado “B” del Nuevo Colegio Del Prado, permitió que los niños reconocieran la importancia del aprendizaje de una segunda lengua a temprana edad, y que estos deben tener una motivación externa e interna para el éxito de este aprendizaje. Para esto hemos tenido en cuenta los aportes de Bruner quien dentro de su propuesta expone que el aprendizaje no debe limitarse a una memorización mecánica de información o de procedimientos, sino que debe conducir al educando al desarrollo de su capacidad para resolver problemas y pensar sobre la situación a la que se le enfrenta. La escuela debe conducir a descubrir caminos nuevos para resolver los problemas viejos y a la resolución de problemáticas nuevas acordes con las características actuales. Algunas implicaciones pedagógicas de la teoría de Bruner, llevan al maestro a considerar elementos como la actitud del estudiante, compatibilidad, la motivación, la práctica de las habilidades y el uso de la información en la resolución de problemas. Bruner considera importante los estímulos que recibe el niño a lo largo de su desarrollo mental, pero especifica que su respuesta a estos no es mecánica. Conforme se avanza en la evolución mental, hay una creciente independencia en las respuestas que el sujeto da ante una situación determinada.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Y los aportes de David Ausubel quien desde su teoría de los estilos de aprendizaje nos deja claro que cada niño cada niña aprenden de una manera diferente y única, por esto nos dimos a la tarea de elaborar una herramienta pedagógica que pudiera llevar consigo todos estos elementos importantes a la hora de enseñar, que permitiera desarrollar destreza fortalecer conocimientos y lo más importante la interacción entre sus compañeros y su saber. También es importante mencionar que actualmente el gobierno nacional desarrolla políticas que avala nuestro proyecto de contribuir al aprendizaje de una segunda lengua desde los primeros años de vida como lo plantea en su política educativa bilingüismo en Colombia.

Palabras clave: Aprendizaje, mecánica, implicaciones pedagógicas, juego simbólico

Abstract

This work entitled Entertained Circuit as a strategy to strengthen English language skills in the first grade students of the Nuevo Colegio del Prado, whose general objective was to contribute to the learning of the English language in the oral component (speaking) through the Entertaining circuit in the students of the first grade "B" of the New School Del Prado, allowed children to recognize the importance of learning a second language at an early age, and that these must have an external and internal motivation for the success of this learning . For this we have taken into account the contributions of Bruner who within his proposal states that learning should not be limited to a mechanical memorization of information or procedures, but should lead the learner to develop their ability to solve problems and think about the situation that is facing him. The school must lead to discover new ways to solve old problems and to solve new problems according to current characteristics. Some pedagogical implications of Bruner's theory lead the teacher to consider elements such as student attitude, compatibility, motivation, practice of skills and the use of information in solving problems.

Bruner considers important the stimuli that the child receives throughout his mental development, but specific that his response to these is not mechanical. As progress is made in mental evolution, there is a growing independence in the responses that the subject gives to a given situation.

For Jean Piaget (1956), the game is part of the intelligence of the child, because it represents the functional or reproductive assimilation of reality according to each evolutionary stage of the individual. Sensory motor abilities, symbolic or reasoning, as essential aspects of the development of the individual, are what condition the origin and evolution of the game.

Piaget associates three basic structures of the game with the evolutionary phases of human thought: the game is simple exercise (similar to the animal); the symbolic game (abstract, fictional); and the regulated game (collective, the result of a group agreement).

And the contributions of David Ausubel who from his theory of learning styles makes it clear to us that every child every girl learns in a different and unique way, that is why we took on the task of developing a pedagogical tool that could take all these elements with you important when it comes to teaching, which allows developing skills to strengthen knowledge and most importantly the interaction between their peers and their knowledge. It is also important to mention that currently the national government develops policies that support our project of contributing to the learning of a second language from the first years of life as it is stated in its bilingual education policy in Colombia.

Keywords: Learning, mechanics, pedagogical implications, symbolic game

Contenido

Lista de tablas y figuras.....	11
Capítulo I.....	12
1.1 Introducción	12
1.2 Justificación.....	13
1.3 Hipótesis.....	16
1.4 Formulación del Problema	17
1.4.1 Pregunta Problema	19
1.4.2 Objetivo General	19
1.4.3 Objetivos Específicos	19
Capítulo II.	20
Marco Referencial	20
2.1 Estado del Arte	20
2.1.2 Marco de Antecedentes	20
2.2 Marco Teórico Conceptual.....	27
2.3 Marco Legal	49
Capítulo III.	58
Diseño Metodológico	58
3.1 Tipo, Enfoque y Paradigma de Investigación	58
3.1.1 Delimitación Espacial, Temporal y Temática	60
3.2 Población y Muestra.....	60
3.3 Técnicas de Tratamiento de Datos	61

3.3.1 Instrumentos y técnicas de recolección de la información.....	61
Capítulo IV	63
4.1 Propuesta Pedagógica.....	63
4.1.1 Presentación de la Propuesta	63
4.2 Actividades desde la Práctica Pedagógica Investigativa Grammar	65
Capitulo V. Análisis de Resultados	77
5.1 Procesos de Observación Inicial	77
<i>Nota: La observación denota una predominante metodología que impulsa hacia los talleres y actividades de repetición, haciendo uso solo en pocas ocasiones de recursos o actividades lúdicas e interactivas entre los estudiantes. Creación propia.</i>	<i>79</i>
5.2 Entrevista aplicada al Docente de 1° del Nuevo Colegio del Prado	79
5.2.1 Análisis de los Resultados del Test	81
6. Conclusión.....	89
Referencias	90

Lista de tablas y figuras**Tablas.**

Tabla 1.1 Hipótesis relacionadas con el proceso de adquisición de una lengua extranjera	29
Tabla 1.2 Registro de observaciones por categorías	77
Tabla 2.3 Fluency en el pre-test y post-test	82
Tabla 3.4 Vocabulary en el pre test y post test	83
Tabla 4.5 Pronunciation en pre-test y post-test	84
Tabla 5.6 Discusion de hipótesis	86

Figuras

Figura 1.1 Resultados de Fluency en pre-test y post-test	82
Figura 2.2 Resultados de Vocabulary en pre-test y post-test	83
Figura 3.3 Pronunciation en pre-test y post-test	85

Capítulo I

1.1 Introducción

Este proyecto de investigación tiene como objetivo fortalecer el aspecto verbal o del speaking de la lengua inglesa, a través de la metodología denominada Circuito Entretenido o DASH CIRCUIT (CE o DC) en los estudiantes del primer grado del Nuevo Colegio del Prado (NDP). Para esto se utiliza como herramienta didáctica CE, la cual se ha puesto como alternativa para mejorar esta problemática de la falta de aprendizaje en los estudiantes del grado primero. Durante el proceso de acompañamiento con los niños y niñas de esta institución se observó que tienen dificultad para la motivación de este aprendizaje.

Teniendo en cuenta que la Institución Educativa antes mencionada, tiene una intensidad horaria significativa del inglés en el bachillerato, vimos necesario que se fortalezca desde los primeros años escolares este aprendizaje. Este proyecto busca orientar el proceso de aprendizaje del idioma, trabajando de manera conjunta con la motivación y la enseñanza de la lengua inglesa a través del circuito entretenido, que no sólo mejorará de manera temporal aquellas dificultades que presenten los niños y niñas en su proceso de aprendizaje sino que más bien se convertirá en un acompañamiento continuo del maestro de la lengua Inglesa que utilice esta herramienta, permitiendo que los avances significativos del proceso de aprendizaje se realice gradualmente y permanezcan por más tiempo en el estudiante.

Es importante que el estudiante despierte su interés y motivación ya que esto contribuye a un mejor desenvolvimiento en el área y en desarrollo de su vida estudiantil y personal, de ahí que sea prioritario que todo ser tenga un aprendizaje significativo y pueda enfrentarse eficazmente en

las etapas de su vida. Es así como éste juega un papel determinante en el aprendizaje el rol del docente, sus estrategias pedagógicas motivadoras a la hora de enseñar.

1.2 Justificación

Nuestro mayor incentivo al realizar esta investigación radica en despertar en nuestros estudiantes no solo el interés del aprender una segunda lengua si no que puedan descubrir que el aprendizaje es dinámico, divertido y fundamental en nuestro proceso de crecimiento, que debemos contar con una disposición y un ambiente que lo favorezca.

Como lo enuncia Annie de Acevedo, “con un cerebro en crecimiento en donde se genera nuevas conexiones todos los días, los niños tienen un enorme potencial de aprendizaje para desarrollar múltiples actividades. Es tarea tanto de los padres como los educadores entrenar estos pequeños cerebritos”. (2014, p. x) Por eso se enfoca en un nuevo concepto, algo innovador en la enseñanza que estimulen una mejor sensación de aprender, conocer aquello desconocido para ellos, basados en el idioma inglés. A parte, es importante resaltar lo que dice la investigadora Annie sobre un cerebro en crecimiento, ya que para adquirir un nuevo aprendizaje hay que tener en cuenta ciertos aspectos y uno de estos es fundamental. Un niño en edad temprana, adquiere mayor conocimiento que un adulto. Por esto hay que comenzar con los más pequeños, ya que son ellos los que sienten mayor motivación e inclinación por aprender algo nuevo y sobre todo que adquieren ese conocimiento mucho más rápido.

El inglés es uno de los idiomas de mayor utilidad a nivel mundial. De acuerdo con el índice PLI, el inglés es el idioma más útil y el que predomina en tres naciones (EEUU, Reino Unido y Canadá), en tanto que el legado británico le ha dado un alcance mundial. El inglés es la lengua franca del mundo. Por eso enseñarles a los niños desde pequeños como es en el caso de 1°

es vital para qué estos se familiaricen con el idioma y le tomen amor para así con mejor facilidad lo sepan interpretar o entender.

¿Por qué primer grado? Debido a que esta es la edad más favorable para estimular el lenguaje y la inteligencia verbal, a veces a esa edad el niño no toma interés en aprender un nuevo idioma porque no lo ve como algo importante o simplemente no lo motivan. Una de las escuelas de Madrid llamada “Brains Nursery”, plantea que “Cuanto más pequeño sea el niño cuando comience a estudiar inglés, más sencillo será y más beneficios le aportará. Esto se debe a que cuando somos niños, aprendemos el lenguaje de forma innata, no tenemos que hacer un esfuerzo voluntario por aprenderlo” (200x, p. x).

Además, es la etapa donde los niños adquieren el conocimiento mucho más rápido, y qué mejor opción comenzar a influenciar en el aprendizaje del inglés, uno de los idiomas más importantes del mundo. Aparte, observamos también que los niños temen aprender un nuevo conocimiento, en este caso el inglés; por eso necesitamos quitar esa imagen tenebrosa de hablar un nuevo idioma, motivarlos y deleitarlos con nuevas formas de aprenderlo y así acabar esa apatía. Que su mirada sea de satisfacción y felicidad en esos primeros encuentros con el aprendizaje de esta lengua.

En un artículo llamado ‘La importancia de aprender lenguas extranjeras’, Iván Sandino Gutiérrez (2012, p. 179) afirma que “en la actualidad aprender lenguas extranjeras es una necesidad ineludible para los seres humanos, ya que el nivel de desarrollo alcanzado por las sociedades del tercer milenio producto de su integración económica y cultural, exige dominio de ellas”. Esto quiere decir que hoy en día es vital hablar una segunda lengua, ya que cada vez nuestro país requiere de la ayuda de paisanos que puedan interactuar con personas del extranjero para poder incluso tener un mejor desarrollo.

Enseñarle a un niño de 1° que apenas comienza su vida escolar la importancia de aprender un nuevo idioma, es asegurar su futuro y que el también sienta la necesidad de aportar parte de su aprendizaje en clase y así motivar también a sus compañeros a lograr su sueño de hablar un segundo idioma. Al ingresar al aula de clase de los alumnos del grado primero del Nuevo Colegio del Prado, comentan que el aprender un nuevo idioma ha ido, se les ha dificultado y que las clases se han vuelto aburridas y monótonas.

Luego de lo observado, incluimos nivelar las diferentes competencias como la escucha, el habla, la escritura, la gramática y el vocabulario, las cuales se ejecutarán en todo el proceso. Sin embargo, nos llama la atención reforzar más la competencia del habla, ya que, dentro del aula, los estudiantes acatan órdenes y entienden por momentos el idioma, pero no saben transmitirlo o hablarlo.

Según algunos estudios realizados en diferentes instituciones municipales, (Ariza, Granada, Moreno, 2005) la enseñanza de inglés muestra resultados no alentadores y un panorama en el cual el principal problema es el poco desarrollo de la producción oral de los estudiantes para hablar inglés en el aula: algunos de ellos, sólo responden a las preguntas del profesor de forma muy mecánica con algunas de las estructuras de la gramática y sin ningún propósito comunicativo.

Hablar es algo que lo estudiantes hacen cuando ellos empiezan sus años de vida; pero la producción oral es más que eso, esto envuelve hablar y escuchar, lo que indica que los educandos deben ser preparados tanto para hablar, como para escuchar muy bien; estas dos habilidades son muy comunes en actividades diarias. Cuando el estudiante conoce la diferencia entre escuchar y oír puede dar un discurso e interactuar con otros y esta perspectiva, dará una mejor orientación a la clase de inglés, al hacer que la enseñanza de la lengua extranjera permita el desarrollo

potencial de los estudiantes con la integración de factores culturales y significativos en los procesos de interacción.

La producción oral según Bygates (1991) es la habilidad de ensamblar oraciones en lo abstracto, que se producen y se adaptan a las circunstancias del momento. Esto es, tomar decisiones rápidas, integrándolas adecuadamente y ajustándolas, de acuerdo con problemas inesperados que aparecen en los diferentes tipos de conversación. Podemos interpretar entonces que la producción oral se refiere a la habilidad de negociar significados entre dos o más personas que tienen que ver con el contexto donde ocurre la conversación.

Por tal razón los beneficios de poner en práctica el Circuito Entretenido dentro del aula de clase son muchos, que incluso ayudarían a mejorar todo lo mencionado anteriormente, dentro de los cuales está despertar el interés del estudiante, generar un nuevo aprendizaje de una segunda lengua, obtener buenos resultados en las actividades realizadas, aportar un crecimiento del vocabulario, tener mayor apropiación en la pronunciación del idioma e iniciativa de nuevas actividades que para ellos resulta agradable y eficaz a la hora de aprender.

1.3 Hipótesis

Teniendo en cuenta el circuito entretenido como mediador para fortalecer las habilidades del idioma inglés, podemos partir de estos supuestos para determinar la efectividad de nuestra estrategia en investigación:

H1: El circuito entretenido fortalecerá las habilidades del idioma inglés.

H0: El circuito entretenido no fortalecerá las habilidades del idioma inglés.

1.4 Formulación del Problema

Al realizar las prácticas pedagógicas en el Nuevo Colegio del Prado, ubicado en la carrera 62 con calle 76 (esquina) de la ciudad de Barranquilla se observó la falta de motivación y de recursos didácticos al momento del docente orientar la clase de inglés. Donde los estudiantes solo se limitan al aprendizaje del libro y los ejercicios que este tenía, más no de actividades didácticas o que involucren mayor movimiento e interacción con la clase. Esto hace que los estudiantes pierdan el interés por aprender el idioma y prestar atención en la clase. Para nadie es un secreto que nuestra actual generación sufre los grandes cambios de la tecnología y el facilismo en la obtención del conocimiento y la información. Fue aquí donde se pudo observar también, que son pocos los estudiantes participativos y de hecho se pudo constatar que siempre son los mismos. Se evidenció que aquellos que no participaban en las sesiones, no entendían la mayor parte de los temas dados en clase basado en la metodología del docente y la desmotivación de los alumnos. Al pasar esta situación, notamos que aquellos estudiantes que no sabían, preguntaban a los que tienen mayor conocimiento y esto hacía que se retrasaran en las actividades mientras le explicaban sobre el tema.

Después de esta observación se pudo concluir que los estudiantes no tienen una falta de interés por aprender el idioma, si no que la metodología del docente asesor no atrae mucho a la mayoría de estudiantes y esto hace que éstos sientan cierta apatía por el inglés, pero ellos no se niegan a que con un aprendizaje mucho más didáctico de la mano del docente su interés y compromiso con la clase sea mayor.

Por tal razón, hemos diseñado una estrategia lúdica llamada Circuito Entretenido, que nos permita abarcar dicha problemática para así poder brindar una solución pertinente a cada uno de los estudiantes.

El CIRCUITO ENTRETENIDO: Es una red de actividades entretenidas como son la escucha (Listening), escritura (Spelling), el vocabulario (Vocabulary), gramática (Grammar) y lectura (Reading) que vincula el razonamiento y/o pensamiento en el área de inglés para estimular el aprendizaje de los estudiantes de primer grado, el cual se realiza dentro de las horas de clase estipuladas para la efectividad del aprendizaje de una segunda lengua.

El circuito como su nombre lo indica, hace relación a la ínter-conexión; nuestras actividades se interconectan permitiendo su fortalecimiento entre si y a través de actividades lúdicas fijar el aprendizaje. A continuación, ejemplificaremos el circuito. Al dar la clase de los colores se afianzará en el salón de clases con los conceptos, participación de ellos y actividades de refuerzo para luego el día viernes u otro, después de ver una serie de temas y actividades evaluarlos a través del circuito.

El circuito tendrá forma de pista de carreras dividida en casillas, en cada casilla los niños encontrarán una actividad vista en las clases, las cuales ya deben conocer y saben resolver, se pueden encontrar actividades como: preguntas del tema, sopas de letras, colorear, pintar con tempera los objetos, escribir el nombre correcto, unir con una línea entre otras.

Se optó por colocarlo entretenido porque son actividades que van atraer la atención de los educandos, permitiéndoles aprender dinámicamente, pero no todo será juego pues serán actividades lúdicas en las cuales el niño afianzará y se apropiará de los temas, también en otras actividades lo que encontrarán es que estarán ligadas a las actividades cotidianas y de su rutina diaria para que el niño asocie esto.

1.4.1 Pregunta Problema

¿Cómo fortalecer el aprendizaje del idioma inglés en el componente oral (speaking) a través del Circuito Entretenido en los estudiantes del primer grado “B” del Nuevo Colegio Del Prado?

1.4.2 Objetivo General

Fortalecer el aprendizaje del idioma inglés en el componente oral (speaking) a través del Circuito Entretenido en los estudiantes del primer grado “B” del Nuevo Colegio Del Prado.

1.4.3 Objetivos Específicos

1. Diagnosticar dificultades que puedan presentar los estudiantes del primer grado del NCP en el aprendizaje del idioma inglés.
2. Implementar el Circuito Entretenido como herramienta para potenciar el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de primer grado del NCP.
3. Comparar los resultados de la aplicación de la herramienta en los estudiantes de primer grado del NCP.

Capítulo II.

Marco Referencial

2.1 Estado del Arte

2.1.2 Marco de Antecedentes. En la actualidad la necesidad de aprendizaje de una lengua extranjera ha sido inmensamente influenciado por los avances culturales, educativos, sociológicos y tecnológicos en la comunicación, que han permitido estrechar las relaciones en el mundo haciéndolas más cercanas. Esta realidad de la globalización impulsa y motiva a generar espacios y oportunidades para la generación de la adquisición y dominio de esta lengua, que permita interactuar y responder eficazmente a las exigencias comunicativas y de conocimiento en la sociedad.

Para lograr este objetivo se ha realizado un proceso investigativo que permita apuntar a los métodos propicios para desarrollar las habilidades de la lengua extranjera, dentro de los cuales las técnicas lúdicas y de juegos representan una excelente alternativa para la adquisición de las competencias comunicativas. En nuestra investigación empleamos un circuito entretenido para fortalecer las habilidades del idioma inglés en los niños, para esto realizamos una búsqueda bibliográfica de investigaciones afines a la nuestra, que permitiera orientar y guiar nuestro trabajo, teniendo en cuenta aportes metodológicos y teóricos. En las investigaciones se identificaron algunas variables como: juegos, aprendizaje e inglés, los cuales permean en nuestra investigación. Asimismo, enunciamos estudios desarrollados a nivel local, nacional e internacional.

Alcedo y Chacón (2011) desarrollaron una investigación denominada *El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación*

Primaria cuyo propósito es sustentar las razones pedagógicas por las cuales se debe enseñar inglés a los niños desde el Subsistema de Educación Básica, nivel de Primaria de acuerdo con el Currículo del Sistema Educativo Bolivariano (2007). Debido a que, al entrar en contacto con el inglés a la edad temprana a través de actividades lúdicas, los niños pueden explorar, investigar, descubrir, organizar y aprender sobre otras culturas, lo cual contribuye en su desarrollo cognitivo y afectivo. El anterior trabajo toma las referencias del teórico Ausubel (1986), quien explica que existen diferencias entre las capacidades cognitivas del niño y del adulto en relación con la cognición y la afectividad, las cuales se manifiestan en la motivación, creatividad, espontaneidad y flexibilidad que caracterizan a los niños y que distan mucho del adulto, quien, por lo general, es más proclive al bloqueo afectivo en el momento de expresarse en otra lengua. De igual forma, los autores Alcedo y Chacón (2011) exponen que “mediante el juego como actividad lúdica, el estudiante utiliza el lenguaje de forma significativa usando su potencial creativo para cantar, jugar, dibujar, colorear, dramatizar e improvisar en inglés” (2011, p.73). Lo cual implica del docente el uso de diferentes estrategias que permita a los estudiantes emplear todas sus potencialidades de forma espontánea para el aprovechamiento de estas en los diferentes escenarios: escolar o el vivencial.

Consideramos la pertinencia de esta investigación en cuanto a los aportes dados en la metodología de trabajo y en la caracterización de los aspectos que influyen en la edad para el aprendizaje de esta lengua extranjera, ponderando así los primeros años de vida del ser para la apropiación de la lengua. En este orden de ideas, este trabajo concluye que las actividades lúdicas facilitan el aprendizaje significativo de la LE en niños de Primaria quienes tendrán más posibilidad de adquirir la pronunciación y fluidez del nativo, mediante situaciones de juego que involucren el lenguaje con su desarrollo psicomotor.

Por su parte, “*El juego como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en el grado primero de educación básica primaria*” es una investigación desarrollada por las investigadoras Edilsa Rojas y Yaqueline Ramírez (2011), quienes pretenden hallar el medio para mejorar la enseñanza del idioma inglés en este grado principalmente, para lo cual se propone un diseño didáctico desde el enfoque comunicativo usando el lenguaje como elemento básico de la comunicación a través de la interacción. Se toman como base los estándares básicos en competencias en lenguas extranjeras (inglés) ya que ellos se constituyen en orientación fundamental para los docentes.

La propuesta ofrece estrategias para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje de la lengua extranjera promoviendo la competencia comunicativa y usando metodologías activas e interactivas que tienen en cuenta el factor lúdico desde el esquema de un proyecto de aula como propuesta didáctica. De esta forma, se fomentan experiencias concretas y se generan aprendizajes significativos, utilizando métodos de enseñanza tales como La Respuesta Física Total (TPR), apoyados también en el enfoque RIALIA, ya que éste permite el contacto directo con elementos del entorno real de los niños.

Consideramos esta propuesta relevante para nuestra investigación debido a que permite analizar las estrategias de aprendizaje de los estudiantes, sus reacciones y respuestas a estas a fin de comparar y ejecutar las más apropiadas en pro de aportar al proceso de adquisición de una segunda lengua en los estudiantes.

Asimismo, María Arias Toca y Diana Castiblanco López realizaron una investigación denominada “*El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés*”, este trabajo se constituye en una propuesta de enseñanza-aprendizaje para que el docente de lengua extranjera trabaje con sus estudiantes,

basándose en el juego, dado que éste es una forma en la que el estudiante se ve más comprometido con su proceso de aprendizaje. Todo a través de la implementación del juego como una estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral.

Martín Ballestín (2014) propone una investigación denominada *Propuesta didáctica del uso de las actividades lúdicas en la enseñanza del inglés* que presenta una propuesta didáctica para docentes de Educación Primaria basada en la adquisición del vocabulario en inglés mediante el uso de actividades lúdicas en el aula. Teniendo en cuenta que el uso de juegos es fundamental a la hora de aprender una lengua extranjera para que los alumnos se sientan cómodos y motivados. Esta propuesta incluye el uso del vocabulario de forma didáctica, a través de juegos u otras actividades que exijan del estudiante su disposición y la adquisición de ciertas palabras o contenidos para poner en práctica en el juego.

Asimismo, se considera que existen infinidad de estrategias pedagógicas que propicien la adquisición de vocabulario en inglés, pero como se ha ido demostrando a lo largo de este trabajo, tanto de forma teórica como práctica, una de las técnicas más eficientes y valoradas en la actualidad, son las actividades lúdicas. Asimismo, se concluye que el juego ayuda a que los alumnos interioricen los conocimientos de forma natural para favorecer una mejora de la asimilación y también capacitan a que esos conocimientos sean utilizados en situaciones reales para comunicarse. Es una gran herramienta motivadora, pero también didáctica ya que cualquier alumno estará interesado en aprender el nuevo vocabulario si sabe que solo podrá jugar si lo utiliza en las actividades propuestas.

Consuelo Castaño Castañeda (2010) desarrolla una investigación titulada *“La lúdica como recurso para la enseñanza del inglés en el grado primero”* la cual tuvo como objetivo desarrollar

una propuesta pedagógica basadas en estrategias lúdicas didácticas para el aprendizaje del inglés en los niños y niñas del primer grado. Esta propuesta tiene como fundamento varias corrientes, las cuales facilitan y amplían el panorama a la problemática a tratar. Autores como Vygotsky (1896), Piaget (1973) María Montessori (1907) y sus teorías acerca de la inclusión del juego en la educación han sido resaltadas en este trabajo. Vygotsky (1896) en su teoría constructiva del juego afirma que el niño a través del juego construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural e impulsa al desarrollo mental del niño esto lleva a Vygotsky a considerar el juego como una “zona de desarrollo próximo.

Las conclusiones destacan que el programa diseñado “jugando aprendo ingles” facilita la observación de conductas y avances de los niños, empleando el juego como eje de aprendizaje y cómo contribuye al aumento de los índices motivacionales de los estudiantes en el aprendizaje del inglés para propósitos específicos, así como al desempeño general de los mismos en la lengua extranjera.

Erika García (2007) desarrolló una propuesta investigativa denominada “*Creencias de estudiantes de primaria sobre el aprendizaje del inglés en un establecimiento educacional chileno*” en la cual se contempla al juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, permitiendo el fortalecimiento de la competencia del lenguaje, a través de la potencialización de la competencia gramatical e elocutiva. Para lo cual inician realizando un proceso de diagnóstico previo a la aplicación del proyecto que le permitiera detectar fortalezas y debilidades, necesidades y conceptos previos que posean los niños en dicho contexto.

Con esta investigación se concluye que el aprendizaje del inglés propiciado en un ambiente lúdico-didáctico además de fortalecerse, permite que los niños se habitúen a dicha

lengua extranjera, se identifiquen con ella, se sientan más seguros al demostrar sus habilidades con respecto a la misma, la valoren, disfruten y reconozcan los grandes beneficios que esta les puede otorgar frente a su desarrollo profesional, sus relaciones interculturales, su visión de mundo y su calidad de vida.

Por su parte, Aguirre Jairo y Vásquez Campbell (2011) proponen una investigación denominada *“La motivación utilizada en el interaprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de los octavos años de educación básica del colegio nacional Ibarra”* cuyo propósito fundamental fue aportar con estrategias de motivación dirigidas a profesores y docentes para mejorar el interaprendizaje en los estudiantes, además se justifica la indagación por que existió desinterés por aprender Inglés y la falta de estrategias de motivación limitaba este proceso; para ello el grupo de investigación ejecutó mediante el uso y aplicación de una metodología la cual incluye la investigación de campo, documental y descriptiva; el grupo de indagación inició su proceso investigativo designando la institución objeto de estudio, y se realizó un breve diagnóstico de la situación de la institución investigada, para luego plantear el problema de investigación, y establecer objetivos, de esta manera realizan un proceso de indagación teórica para fundamentar sus teorías y poder organizar su plan de actividades.

En este sentido, el grupo indagador sustenta su trabajo de tesis con dos importantes teorías de aprendizaje. Constructivista y Aprendizaje Significativo. Los autores señalan la motivación como un factor fundamental en el proceso de aprendizaje “A pesar de que todos los factores son importantes, debemos señalar que sin motivación cualquier acción que se realice no será completamente satisfactoria. Cuando se habla de aprendizaje la motivación es el «querer aprender», resulta fundamental que el estudiante tenga el deseo de aprender. Aunque la motivación se encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.”

Se puede concluir que la presente investigación es un aporte significativo orientado al campo educativo en pro de consecución del mejor rendimiento académico del estudiante, basado en los principios de la adquisición del aprendizaje a través de unos procesos significativos para el estudiante, donde es él el protagonista del proceso.

“El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria” es una investigación realizada por Juan Rubio y García Conesa (2013) que presenta la importancia de la elaboración de las actividades destinadas para el aprendizaje teniendo en cuenta métodos menos convencionales que apunten más a la interacción y al desarrollo de la adquisición de una lengua extranjera de una forma más natural. Por ese motivo, entre otros, los nuevos planes de estudio se han desarrollado, pues, para describir el uso natural de la lengua en el mundo real de modo que los niños, con independencia de su edad o nivel, puedan usar el lenguaje y desarrollarlo de una forma grata.

Y una de las principales formas de lograr ese objetivo es mediante el uso de juegos. Su uso en la enseñanza del inglés es, sin duda, muy natural. Si tratamos de enseñar el abecedario, por ejemplo, a un niño, nos daremos cuenta de que lo entiende mucho más rápido y, por lo tanto, lo memorizará mejor, si jugamos a algún juego con ellos con el fin de practicarlo. El juego ha sido tradicionalmente una técnica de aprendizaje habitual a lo largo de la historia, aunque el reconocimiento de su valor pedagógico aún tiene un largo camino que recorrer.

Concretando en el área de lengua extranjera en la educación primaria, el juego ayuda a mantener el interés por la lengua meta. Según la opinión del investigador británico Andrew Wright: “los juegos ofrecen a los participantes confianza en sí mismos y en sus capacidades” (1984: 46). Esto cuando nos enfrentamos a estudiantes que tienen una predisposición negativa ante el proceso de aprendizaje de una segunda lengua, el juego representaría para ellos una

actividad más natural poco sistémica que los motive a participar sin pensar en la rigurosidad del aprendizaje o del qué dirán.

Otra razón importante es que los juegos constituyen un medio poderoso para la enseñanza del inglés en todas las edades. Podemos usarlos como actividad de clase con el fin de enriquecer el vocabulario de nuestros alumnos o para mejorar su gramática y los diferentes acentos ingleses. Además, ha servido para fomentar el trabajo en equipo, para favorecer la sociabilidad del alumno, y para desarrollar su capacidad creativa y comunicativa.

2.2 Marco Teórico Conceptual

El dominio de una segunda lengua ha pasado de ser una ventaja, a una exigencia en la actualidad, el inglés es tercer idioma más hablado en el mundo, y se ha convertido en la lengua universal, indispensable para el desarrollo exitoso en cualquier ámbito de la vida. Poseer este conocimiento abre una gran oportunidad en el campo laboral, desarrolla destrezas, habilidades de comunicación, da cabida al conocimiento y la interacción cultural. En el mundo globalizado de hoy “es necesario para preparar a los estudiantes para integrarse a una sociedad globalizada, acceder a los desarrollos científicos y tecnológicos, a enriquecerse con el contacto con otras culturas y a encontrar mejores oportunidades laborales” (López Gómez & Londoño Mejía, 2012, p. 26). Esto implica que la globalización traiga a nuestros países grandes oportunidades, pero, al mismo tiempo, grandes desafíos. Un mundo globalizado exige una comunicación efectiva, por lo que la educación bilingüe es cada vez más importante para enfrentar con éxito el futuro laboral.

Teniendo en cuenta el interrogante planteado en esta tesis, el presente marco teórico busca conceptualizar cada una de las variables que hacen parte de la situación de estudio, es así como este trabajo abarca dos variables una independiente que es el Dash Circuit y otra dependiente que

son las habilidades del idioma inglés. Por consiguiente, se analiza el contenido relacionado a las teorías y modelos de la enseñanza y aprendizaje la lengua extranjera inglés, resaltando las categorías y estrategias que fundamentan los procesos pedagógicos en los primeros años de la vida escolar, objeto de estudio de esta investigación, se muestran los conceptos de aprendizaje y enseñanza de una lengua extranjera, y técnicas de enseñanza para el desarrollo de la habilidad del habla.

Asimismo, es importante iniciar este proceso de interacción y conocimiento en la escuela específicamente en las edades más tempranas considerando que es la edad más oportuna para el aprendizaje y la adquisición de conocimientos y de desarrollo de habilidades, desarrollar en los estudiantes el interés por el dominio del inglés teniendo en cuenta las oportunidades que brinda en un campo amplio, antes de la pubertad, el cerebro tiene mayor plasticidad para el aprendizaje del lenguaje. Los investigadores Roche (1990), Brown (1994), De Olmos (1996), Figueroa (1999), Hearn & Garcés (2003), y Guerra (2004), citados por Alcedo y Chacón (2011), expresan que “a menor edad mayor es la plasticidad cognitiva del individuo para aprender una lengua extranjera” (p.69).

Lo anterior nos expresa un panorama que invita favorecer los procesos de aprendizaje significativo desde los primeros años de vida del ser, comprendiendo que es en esta etapa en la que el cerebro y la disposición de la persona está totalmente abierta y motivada a realizar diferentes actividades propuestas, además las experiencias adquiridas por estas actividades tendrán un impacto más positivo y representativo en ese niño.

1. Hipótesis Adquisición/Aprendizaje de Krashen (1985): Indiscutiblemente existe una serie de factores que intervienen en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, que en su didáctica la distinguen de otras, sin embargo, parten de un principio de la adquisición y el

aprendizaje para enseñanza pertinente de las habilidades que se desean desarrollar, considerando los postulados de Krashen (1985), quien plantea cinco hipótesis que analizan el proceso de adquisición de una lengua extranjera.

Tabla 1.

Hipótesis relacionadas con el proceso de adquisición

Hipótesis	Definición
hipótesis de adquisición y aprendizaje	Hay dos caminos diferentes en el proceso de apropiación de cualquier lengua extranjera: “la adquisición, que es un proceso automático que se desarrolla en el nivel del subconsciente, y el aprendizaje, que es un proceso consciente, como resultado del “conocimiento formal sobre la lengua”. (Contreras Olga, 2012, p. 124)
La hipótesis del monitor	La habilidad para producir frases en lengua extranjera se debe a la competencia adquirida. Sin embargo, el conocimiento consciente de las reglas gramaticales (aprendizaje) tiene también una (y única) función: actuar en la producción de los enunciados como un monitor, un corrector, modificándolos si no están de acuerdo con las reglas aprendidas. (Contreras Olga, 2012, p. 124)
La hipótesis de orden natural	Está directamente relacionada con la adquisición y no con el aprendizaje. Krashen (Dulay y Burt, 1974) supone que hay un orden previsible en la adquisición de estructuras gramaticales de la lengua extranjera, de la misma forma que existe un orden en la adquisición de reglas de la lengua materna, o sea, algunas reglas son internalizadas antes que otras. (Contreras Olga, 2012, p. 124)

La hipótesis de entrada	Se trata del eje de toda la teoría de Krashen. Para él, la adquisición de una segunda lengua solamente ocurrirá si el aprendiz se encuentra expuesto a muestras de la lengua meta (entradas) que estén un poco más allá de su nivel actual de competencia lingüística. (Contreras Olga, 2012, p. 124)
La hipótesis del filtro afectivo	Krashen atribuye a los factores afectivos una considerable importancia, pues para él estos están directamente relacionados tanto con el proceso de adquisición/aprendizaje de una segunda lengua, como con los resultados obtenidos a lo largo y al final de ese proceso (Contreras Olga, 2012, p. 124).

Nota: Hipótesis relacionadas con el proceso de adquisición de una lengua extranjera propuestas por Stephen Krashen (1985). Adaptado de: Contreras Salas, Olga Lucía (2012), “Stephen Krashen: sus aportes a la educación bilingüe”. en Rastros Rostros, vol. 14, núm. 27, pp. 123-124

1. Método de Respuesta Física Total James Asher

El Total Physical Response (TPR) es un modelo que se enmarca en las corrientes conductistas y a su vez es considerado como el modelo de enseñanza más adecuado que se ha de seguir a estos niveles, tanto Asher (1972) como Tough (1991) consideran que la forma más aconsejable de llevar a cabo este proceso se fundamenta en un modelo similar al que se emplea para la enseñanza de la lengua materna, basándose en el desarrollo de las destrezas orales. Esta afirmación será la base fundamental del TPR (Asher 1966, 2011), que fue el modelo utilizado en la investigación objeto de este artículo respondiendo con los requerimientos del estudio y las bases teóricas estudiadas.

Este método, desarrollado por James Asher, favorece la teoría de Krashen de la entrada de información comprensible (1985) que precisa entre otros principios la necesidad de un adelantamiento en comprensión auditiva como pre-requisito para aprender a hablar. El TPR se basa en la teoría psicológica de la huella que implica que el proceso de retención es mayor cuando “más intensa y frecuente es la huella o rastro que deja en la mente una asociación memorística determinada. Tal huella o rastro puede ser de naturaleza diversa: oral o incluso motora (asociación a un movimiento o acción)” (Sánchez, 1997, p. 224). Lo cual indica que cuanto mayor sea expuesta una persona a diferentes actividades y experiencias mucho mayor puede ser el impacto que estas causen en su aprendizaje y en su proceso de asimilación de estos contenidos.

Tal asociación se produce, según Asher (1966, 1969a, 1969b, 2000), en el hemisferio lateral derecho, puesto que el hemisferio izquierdo sólo aprende cuando el derecho actúa, aspecto que contrasta con los enfoques audio-linguales que se centraban en los elementos procesados en el hemisferio izquierdo. Además, este enfoque sigue los principios del desarrollo del niño de Piaget (1942) e incluye elementos propios de los métodos humanistas para tratar de eliminar los filtros afectivos que puedan impedir o dificultar el aprendizaje, por lo que la clase ha de generar un clima de relajación, tranquilidad y confianza que elimine tales impedimentos (Vygostky 1995). Podemos inferir de lo anterior que los procesos cognitivos o de adquisición exigen un proceso más vivencial que estimule el hemisferio derecho del cerebro, sería muy provechoso para el aprendizaje que el docente proponga actividades de exploración, observación e interacción que sirvan de base para el real análisis e interpretación de lo que se está aprendiendo, es decir, no es un proceso completamente sistemático.

Por otro lado, el TPR se caracteriza por la asociación entre el lenguaje y el movimiento para intentar crear un clima distendido que facilite el aprendizaje. Asimismo, este método de aprendizaje se basa en el enfoque natural, de ahí que se exponga a los alumnos durante un largo tiempo a la lengua que aprenden, para que graben en su mente una especie de impronta o mapa del lenguaje que más tarde le servirá de fuente y ayuda para entrar en la etapa de activación (Readiness to Speak), lo que Krashen (2009) denomina comprehensible input. Esto puede interpretarse como un proceso de modelación al que se exponen los estudiantes, para que pueda responder debe pasar por una serie de momentos es los que este expuesto a la observación e interacción con las actividades que a futuro realizara, lo cual permitirá en el primero captar ciertos pasos o estructura para luego actuar.

Tanto Krashen (1985) como Asher (1972) consideran importante no forzar la producción de los aprendices en tanto en cuanto no se sientan capacitados para expresarse en la lengua meta para evitar generarles una sensación de ansiedad que pueda dificultar su proceso de aprendizaje/adquisición de la lengua extranjera. Para definir las características generales del TPR se deben tener en cuenta tres aspectos: la teoría lingüística, la teoría pedagógica y la teoría sociolingüística. Desde el punto de vista de la teoría lingüística, del mismo modo que en la teoría estructuralista, se da una importancia decisiva al verbo como eje sobre el que giran el aprendizaje y uso de una determinada lengua mediante el empleo del imperativo.

Es innegable que la pedagogía encuentra un apoyo en la psicología, como lo menciona Canga (2012) “En cuanto a la teoría pedagógica parece que se apoya en la psicología conductista, puesto que la acción estímulo-respuesta constituye el sustento del aprendizaje por encima de cualquier otro método pedagógico” (Canga, 2012, p. 3). De esta manera se afirma la estrecha relación que existe entre el aprendizaje de una lengua extranjera y la aplicación de los procesos

motores durante la adquisición de la habilidad del habla. Para justificar esta afirmación Asher (1966, 1969a, 1969b, 2000), explica como los niños que llegan a un país extranjero tienen mayor facilidad para conseguir esa competencia al acompañar sus palabras de movimientos.

Es decir, un método de aprendizaje que tiene en cuenta el estilo de aprendizaje kinestésico, como lo expresa Howard Gardner citado por Quindi (2017), “las personas aprenden por medio de movimientos y de las experiencias multisensoriales”. Lo anterior nos refuerza la idea de la importancia del juego y la estimulación Kinestésica para el favorecimiento del aprendizaje. Además, ha probado este hecho mediante estudios realizados con adultos demostrando que pueden adquirir la competencia de un hablante nativo si utilizan el TPR (Asher y García, 1969; Asher, Kusudo, & De la Torre, 1974; Asher & Price, 1967). De esta manera, se observa el impacto que puede causar en el proceso de un individuo que esta generalmente expuesto a las actividades que exigen de él más actividad física y motivación como pretexto para la adquisición de unos contenidos o habilidades específicas.

Estos estudios contrastan con la visión tradicional de la adquisición de una segunda lengua según la cual los niños tienen mayor facilidad para adquirir una segunda lengua que los adultos, puesto que todavía no han superado los periodos críticos que se dan en el aprendizaje de las lenguas. En cuanto a la teoría sociolingüística el TPR no impone restricciones respecto a los grupos sociales que pueden aprender lenguas, aunque algunos autores sostienen que podría quedar limitado a principiantes (Sánchez, 1997).

El anterior argumento es discutible, ya que se pueden elaborar actividades basadas en el TPR a todos los niveles como demuestra (Miller, 2011; Ramos, 2009; Seely, 1982). Por todas estas razones el TPR resulta un método adecuado para ser aplicado con alumnos del segundo

ciclo de educación infantil no sólo por las características expresivas, psicomotoras, sociales e intelectuales de los aprendices, sino también porque favorece la interacción entre los aprendices.

Por otro lado, este método ha sufrido ciertas modificaciones, resultado de investigaciones realizadas a lo largo de su aplicación además de la evaluación de las necesidades de la población a la cual se le desea aplicar las estrategias, es así como se genera un nuevo método conocido como TPR Storytelling.

El método combina el TPR del Dr. James Asher, con las estrategias para la adquisición de idiomas del Dr. Stephen Krashen, permitiendo que el profesor pueda enseñar también enseñar con ella en inglés: la gramática, lectura, escritura y con ella el vocabulario. Son estos conceptos e información los que nos han inspirado y acompañado en el desarrollo de nuestra propuesta, pues no son ajenos a nuestros deseos de aportar un instrumento motivador en el desarrollo de las clases de inglés de los estudiantes del primer grado del Nuevo Colegio del Prado.

2. Teorías del juego

Hay muchas estrategias eficaces para la enseñanza de inglés como segundo idioma, pero la eficacia general de un curso se encuentra tanto en el método utilizado como en la dedicación del profesor. Justamente, los juegos lúdicos “son instrumentos que desata la potencialidad que tiene el niño de toda su forma, esta actividad tiene la particularidad de desarrollar todos los sentidos del menor mediante el juego, además de servir como estimulación y ejercitación para su motricidad” (Pisco María, 2016, p.1). Estos juegos son vitales porque el niño lo necesita y porque es un medio para impulsar su desarrollo. Además, de que es una actividad global que incide en varios aspectos del desarrollo.

Con estas herramientas, el método utilizado por el docente tendrá una mejor acogida y mayor efectividad en los resultados del aprendizaje en el idioma inglés. Por lo cual se plantea la necesidad de emplear un nuevo método que atraiga diversas actividades didácticas para el docente al momento de motivar al alumno en enseñar una segunda lengua. Sabemos que es difícil que un niño o persona aprenda un nuevo idioma y más si no es la nativa. Por eso nos basamos en construir un método innovador que oriente de una manera más entretenida y divertida al estudiante la enseñanza del idioma más usado a nivel mundial: El inglés.

Asimismo, George Bernard (2009, p. 27) plantea que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que “aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje”. Esto nos dice que es importante fomentar escenarios educativos de interacción, en el que los estudiantes se expongan de forma directa y concreta ante las actividades de manera que su proceso de aprendizaje sea vivencial y menos abstracto favoreciendo así la superioridad de su aprendizaje.

“En los últimos años se ha enseñado el idioma extranjero y se ha encontrado la falta de interés en los estudiantes” (Aguirre Bastidas & Vásquez, 2010, pág. 7) Esta falta de interés de los estudiantes por el idioma inglés, puede ser considerada como una de las principales razones de su resistencia al aprendizaje de dicho idioma, y es que precisamente en la mayoría de casos es causada por la escasez de recursos didácticos en las clases dada por los docentes. Esta falta de interés no es algo nuevo, es un problema que se viene dando desde hace varios años y muchas personas prefieren no prestarle atención ya que no veían las ventajas y beneficios que tiene el aprender una segunda lengua como es el inglés.

Sin embargo, es evidente la necesidad educativa de dominar las competencias de una segunda lengua, por lo cual docentes y padres de familia tienen el deber de motivar a los estudiantes desde los primeros años de vida para que logren una familiarización afectiva y efectiva con el idioma. De forma que estos últimos desarrollen interés y placer por el idioma y lo inicien a aplicar desde la primera infancia.

En síntesis, se hace necesario emplear diversas técnicas de enseñanza guiándose por una metodología lúdica y creativa que permita desarrollar el gusto por el aprendizaje de un nuevo idioma, de manera que se cree una cultura de conocimiento de lenguas, tan fundamental para el desarrollo sociocultural entre las regiones y países. Lo anterior teniendo en cuenta la necesidad comunicativa de la era en aras de interactuar, conocer y lograr el desarrollo y los avances que se exigen en cada comunidad global, lo cual amerita de cada escuela, ciudad aportar a el desarrollo y la competitividad de su contexto local, logrando así un impacto positivo en este.

Hipótesis del Periodo Crítico, Eric. H. Lenneberg

Este lingüista y neurólogo propuso la teoría de un periodo crítico para la adquisición del lenguaje debido a la plasticidad del cerebro en cierto periodo de la vida. Lenneberg (1967, pp.125-178) explica que, “desde el nacimiento, el hemisferio cerebral dominante se va especializando progresivamente en el lenguaje hasta que, en la pubertad, todas las funciones lingüísticas se concentran en esa parte del cerebro”. Debido a la falta de plasticidad del cerebral y la lateralización del cerebro, se hacen tan marcadas las diferencias entre un niño que inicia el proceso de aprendizaje de un segundo idioma y un adulto es la misma posición.

Por otro lado, Peter Strevens (1974, p.7) expone que una desventaja en los adultos en el proceso de adquisición de una segunda lengua es la reducida plasticidad lingüística en la cual el niño posee “gran facilidad auditiva y articulatoria durante la adquisición del sistema fonológico de su lengua primera o mientras no haya pasado mucho tiempo desde la culminación de dicho proceso”. Mientras que el adulto no esta tan dado a la asimilación de este nuevo sistema lingüístico debido a que las estructuras de su lengua nativa ya están bien arraigadas.

Esta hipótesis afirma y apoya la ejercitación del proceso de afianzamiento y adquisición de una segunda lengua desde los primeros años de vida, teniendo en cuenta los aspectos biológicos, socioculturales o emocionales que puedan prevalecer en los más adultos e influyen negativamente en la adquisición o aprendizaje de esta lengua.

No obstante, lo más importante para enseñar y aprender inglés más que todo en la primera infancia es la interacción entre docente y estudiantes, hoy en día debe ser partiendo del conocimiento de ambos, así será más fácil desarrollar las metodologías del habla inglés para los niños de primer grado. Los niños en sus primeros años se aburren fácilmente de las cosas que no despiertan su atención como es explicar reglas y teorías pero que mejor forma de aprender inglés si no es a través del juego. Newman & Newman (1983, p .119) comentan que “la frecuencia con que el juego se da entre los niños se debe a la enorme necesidad de esparcimiento que tienen dada la intensidad de energía que utilizan para aprender tantos nuevos conocimientos y tantas habilidades”.

3. Aprendizaje por descubrimiento, Bruner

Otros conceptos teóricos, manejados por grandes autores de la historia, enfocan un modelo de aprendizaje para poner en práctica. El aprendizaje por descubrimiento de Bruner (1960):

Su enfoque se dirige a favorecer capacidades y habilidades para la expresión verbal y escrita, la imaginación, la representación mental, la solución de problemas y la flexibilidad mental. ...este expone que el aprendizaje no debe limitarse a una memorización mecánica de información o de procedimientos, sino que debe conducir al educando al desarrollo de su capacidad para resolver problemas y pensar sobre la situación a la que se le enfrenta. Asimismo, Bruner (1963) sustenta que “Es por todo esto que el aprendizaje es un proceso activo, de asociación, construcción y representación. La estructura cognitiva previa del alumno provee significado, permite organizar sus experiencias e ir más allá de la información dada” (Guilar, 2009 p.23).

Algunas implicaciones pedagógicas de la teoría de Bruner (1961), llevan al maestro a considerar elementos como la actitud estudiante, compatibilidad, la motivación, la práctica de las habilidades y el uso de la información en la resolución de problemas, y la capacidad para manejar y utilizar el flujo de información en la resolución de los problemas. Bruner (1961) considera importantes los estímulos que recibe el niño a lo largo de su desarrollo mental, pero especifica

que su respuesta a estos no es mecánica. Conforme se avanza en la evolución mental, hay una creciente independencia en las respuestas que el sujeto da ante una situación determinada. En otras palabras, esto nos indica que se debe estimular al estudiante para que logre desarrollar el pensamiento crítico, sin embargo, este proceso toma su tiempo.

Se evidencia entonces que es fundamental que la estimulación del docente al estudiante sea eficaz y constante, de manera que les permita a estos últimos realizar la resolución de diversas situaciones cotidianas de manera favorable a través de un proceso de metacognición, partiendo de lo que previamente el docente le ha ido direccionando. Lo cual implica un trabajo de aula consciente y preparado con el fin de lograr trazarse objetivos concretos e idear unas estrategias específicas para lograrlo, previo estudio de las teorías y técnicas empleadas para estas situaciones. Lo anterior tiene sentido cuando se comprende la necesidad latente en la sociedad actual de desarrollar un pensamiento crítico-analítico en las personas a fin de que estas tengan las armas cognitivas para juzgar situaciones desde una perspectiva crítica y propongan soluciones acertadas a lo que surge de la realidad.

4. Definición Conceptual de las Subcategorías de Trabajo o Marco Conceptual

Bilingüismo

El bilingüismo se refiere a los diferentes grados de dominio con los que un individuo logra comunicarse en más de una lengua y una cultura. Estos diversos grados dependen del contexto en el cual se desenvuelve cada persona. Así pues, según el uso que se haga de otras

lenguas distintas a la materna, éstas adquieren el carácter de segunda lengua o de lengua extranjera. (MEN, 2006)

Por otro lado, Ramírez (1992) menciona cuatro tipos de bilingüismo:

1. *Bilingüismo estable*, que responde a la diferenciación lingüística entre dos grupos que comparten el mismo terreno, y donde el grupo bilingüe se ve obligado a distinguir el uso de una lengua y otra según los dominios sociolingüísticos; 2. *Bilingüismo dinámico*, donde la situación social y diferenciación entre roles y uso de las distintas lenguas están dirigidos hacia una asimilación lingüística; 3. *Bilingüismo transicional*, en el cual dos idiomas asumen las mismas funciones, lo que se presta al uso exclusivo de una de las lenguas para cumplir las distintas funciones comunicativas; y 4. *Bilingüismo vestigial*, en el que refleja una asimilación lingüística casi total y donde el bilingüismo cumple una función simbólica que se asocia con una minoría pequeña a punto de extinción. (Bermúdez y Fandiño, 2012 p. 105).

Por su parte, Weinreich (1953) afirma que la práctica de utilizar dos lenguas de forma alternativa se denomina bilingüismo y las personas implicadas bilingües. (Bermúdez y Fandiño, 2012 p. 101), por lo que una persona bilingüe es quien domina dos idiomas a la perfección, quien entiende, se comunica y expresa de una forma precisa y entendible, en los dos idiomas distintos. Harding y Riley (1998) afirman que las personas que se comunican en “dos o más códigos lo hacen en contextos diferenciados que requieren usar uno u otro sistema lingüístico. Por ende, su vocabulario y su habilidad para hablar, escribir, escuchar o leer tiene distintos niveles” (Bermúdez y Fandiño, 2012 p. 102). E decir, la educación bilingüe es todo un sistema en el que se da una instrucción en al menos dos lenguas (siendo una de ellas la lengua nativa de la persona).

De esta manera damos por sentadas algunas de las definiciones de bilingüismo que han permeado en la construcción de las diversas políticas y programas para la enseñanza de una segunda lengua o lengua extranjera en nuestro país. Asimismo, consideramos la evolución del término, que permite visualizar en la actualidad una postura menos rígida ante este aprendizaje, pero si más dirigida hacia un enfoque comunicativo. Por lo cual, consideramos la definición propuesta por el MEN como la más pertinente para el proceso de investigación de nuestra propuesta, mostrando una postura dirigida hacia el desarrollo de habilidades y competencias, pero que a su vez tiene en cuenta aspectos socioculturales que emergen del propio contexto del individuo.

Lengua Extranjera Y Segunda Lengua

La lengua extranjera, es aquella que no se habla en el ambiente inmediato y local, pues las condiciones sociales cotidianas no requieren su uso permanente para la comunicación. Una lengua extranjera se puede aprender principalmente en el aula y, por lo general, el estudiante está expuesto al idioma durante períodos controlados. A pesar de no ser usada en circunstancias diferentes a las académicas, los estudiantes de una lengua extranjera pueden alcanzar altos niveles de desempeño para ser comunicadores eficientes cuando así lo requieran. (MEN, 2006).

Según Suárez (2005), *el aprendizaje integrado de contenido y lengua extranjera* (AICLE, del inglés content and language integrated learning), alude a “cualquier contexto educativo en el que se utiliza una lengua extranjera L2 como medio de enseñanza y aprendizaje de contenidos no relacionados con la lengua en sí.” (Bermúdez y Fandiño, 2012 p. 117). El aprendizaje de una lengua diferente a la materna, ha sido un argumento para acceder a las exigencias del mundo moderno, pues saber un segundo idioma se ha vuelto una necesidad.

En breve, como lo expresa Carmen Muñoz (2002) existe una diferenciación entre una segunda lengua y lengua extranjera, “en el primer caso, se trata de una lengua hablada en la comunidad en que se vive, aunque no sea la lengua materna del aprendiz, mientras que, en el segundo caso, la lengua no tiene presencia en la comunidad en la que vive el aprendiz” (García, Cobo, 2014. p.6). Eso nos da a entender que puede haber muchos factores que crean la necesidad de aprender uno o más de un idioma, sea por la misma comunidad o por gusto propio.

Finalmente, comprendemos que el término de lengua extranjera será el manejado en el presente trabajo, debido a que es el que corresponde a la investigación que realizaremos en un aula de una institución colombiana, con estudiantes del mismo país, con quienes estudiamos el proceso de adquisición de una lengua distinta a la materna (inglés), claramente fuera del contexto cultural, social y lingüístico de la misma.

Circuito

Se puede definir como un recorrido previamente fijado que suele terminar en el punto de partida (RAE). Asimismo, se ha reconstruido la definición del mismo de manera que pueda ser aplicable a nuestra estrategia de aplicabilidad, entonces, el circuito entretenido es una red de actividades entretenidas como son la escucha (Listening), escritura (Spelling), el vocabulario (Vocabulary), gramática (Grammar) y lectura (Reading) que vincula el razonamiento y/o pensamiento en el área de inglés para estimular el aprendizaje de los estudiantes de primer grado, el cual se realiza dentro de las horas de clase estipuladas para la efectividad del aprendizaje de una segunda lengua.

Estrategia

Podemos entender el concepto de estrategia como el conjunto de procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos"[2]. Son aliadas incondicional del/a docente en el proceso de enseñanza aprendizaje. Es parte esencial en el proceso de enseñanza, pues el uso de estrategias adecuadas, permite alcanzar los objetivos propuesto con más facilidad.

Habilidades De Inglés

El desarrollo de las cuatro habilidades del idioma inglés (comprensión auditiva, comprensión lectora, expresión oral y expresión escrita) constituye el aspecto más importante en el aprendizaje del idioma. Actualmente, la enseñanza del inglés considera una visión del lenguaje que promueve la interrelación entre las cuatro habilidades. Utilizar el idioma implica interactuar, recibiendo y emitiendo mensajes, y una habilidad del idioma reforzará y promoverá el uso de otra. Esta visión de integración, además de estar alineada con el enfoque comunicativo, presenta el idioma de una forma más natural, más cercana a la realidad y más motivadora. (ME GOBIERNO DE CHILE, 2012).

Es una realidad, por tanto, la gran importancia de dominar el idioma inglés y alcanzar un elevado nivel en el desarrollo de las cuatro habilidades básicas del mismo, a saber: expresión oral, escritura, comprensión lectora y comprensión auditiva. Autores como Asher, Kusudo y de la Torre (1983), Krashen y Terrell (1983), Omaggio Hadley (1993), Postovsky (1975), y Winitz (1981), (citados por Abreus 2010); han defendido un enfoque de comprensión auditiva en la

enseñanza de idiomas. Su trabajo refleja un interés en enfatizar la comprensión auditiva y proporcionar a esta un papel fundamental en la enseñanza de lenguas.

Los momentos actuales demandan la formación de personal altamente competente, y para lograr la competencia comunicativa en la lengua inglesa es fundamental el dominio de las cuatro habilidades básicas de manera integrada. Según Arcia (2003), se puede decir que no existe un aprendizaje efectivo de una lengua extranjera si no se integran todas las habilidades que la conforman, o por lo menos las habilidades básicas de la misma. (Abreus; Marero; Vázquez, 2011)

De la misma manera, se consideran como destrezas básicas a las capacidades lingüísticas receptivas y productivas inherentes del ser humano. Leer y escuchar son habilidades predominantemente receptivas, mientras que hablar y escribir son habilidades productivas que no sólo exigen la habilidad de reconocer los diferentes elementos del idioma sino también combinarlos de una manera creativa para producir un nuevo discurso o escritura de texto. Estas habilidades comunicativas generalmente se usan de una manera integrada, es decir, normalmente hablamos y escuchamos o leemos y escribimos al mismo tiempo. Las dos habilidades básicas orales son la comprensión auditiva y la expresión oral, mientras que las dos habilidades básicas que se refieren al idioma escrito son la lectura y la escritura.

La comprensión Auditiva (Listening)

Es un proceso interactivo que consiste en percibir y construir mensajes mediante un sinnúmero de mecanismos cognitivos y afectivos. Es esencial entender lo que otros dicen para poder contestar o responder a otra persona. A pesar de su importancia, en el pasado la

comprensión auditiva era normalmente abandonada en la enseñanza de idiomas extranjeros hasta que el acercamiento comunicativo hizo a los maestros comprender la importancia de esta habilidad lingüística básica.

Por otro lado, Rost define la escucha como un proceso de recibir lo que el emisor en realidad expresa (la orientación receptiva); construir y representar el significado (la orientación constructiva); negociar el significado con el emisor y responder (la orientación colaborativa); y crear significado a través de la participación, la imaginación y la empatía (la orientación transformativa). La escucha es un proceso de interpretación activo y complejo en el cual la persona que escucha establece una relación entre lo que escucha y lo que es ya conocido para él o ella.

Rost, 2002, p. 13). De lo cual podemos deducir que el proceso de comprensión auditiva no se basa en un ejercicio pasivo, sino que exige también un análisis para pasar a una respuesta y así a la producción, este será el primer paso del proceso de la comunicación.

La expresión Oral (Speaking)

Desde un Enfoque Comunicativo las destrezas “auditiva” y “oral” están estrechamente relacionadas. La adquisición de la destreza oral es un proceso gradual y dirigido, en el que el alumno practica el idioma de forma real mediante discusiones, conversaciones u otras estrategias que lo motiven a expresarse oralmente. El acercamiento comunicativo ha puesto la habilidad oral como el objetivo más importante en el proceso de enseñanza aprendizaje de un idioma extranjero para poder comunicarse lo mejor posible con el nativo y el no-nativo del idioma inglés. Sin

embargo, la adquisición de esta habilidad es muy difícil y exigente, por lo que muchos aprendices se sienten desalentados después de algún tiempo de estudiar el idioma.

Bartolo Ricardo, (2013) propone cinco parámetros que permitan evaluar la habilidad de la expresión oral, para lo cual se realiza un proceso de investigación, análisis con varios docentes de la UCI y de revisión de varias fuentes bibliográficas. Arrojando de esta manera estos criterios evaluativos:

1. Dominio del tema (expresión consciente y creativa): implica que el alumno use el vocabulario y la terminología adecuada para exponer el tema y dialogar sobre su contenido de forma creativa, espontánea y consciente, sin memorizar la información.

2. Claridad y exactitud en la expresión, movimiento corporal: implica que el alumno use los recursos lingüísticos (léxico-gramaticales y fonéticos) de su registro personal, ajustados a la situación comunicativa y a sus posibilidades como alumno no filólogo para expresarse con coherencia y claridad, y, al mismo tiempo, use elementos no verbales y gestos o movimientos corporales naturales y espontáneos como muestra de que está seguro de lo que expresa, tanto durante la presentación como en el intercambio cuando formula preguntas o responde las que se le formulan durante la presentación o al finalizarla.

3. Estructura y expresión lógica, uso de enlace: implica el desarrollo lógico, ordenado y coherente de la presentación (introducción, desarrollo y conclusiones) y/o en el intercambio de experiencias con recursos lingüístico-expresivos adecuados para enlazar los elementos del discurso.

4. Tener criterios propios e interactividad: implica intercambiar con argumentos claros, precisos y convincentes para persuadir y transmitir información en un ambiente de respeto

mutuo, así como tener capacidad para formular y responder preguntas con receptividad a los comentarios y sugerencias.

5. Materiales de apoyo a la exposición: implica usar recursos visuales (imágenes, fotos, logos, mapas, audios, esquemas, tablas, diapositivas, etc.) en la presentación, con la información necesaria y utilizar adecuadamente los elementos del discurso para referirse a ellos y facilitar la comprensión del tema.

La Lectura (Reading)

La lectura es un proceso interactivo que se desarrolla mejor cuando se lo asocia con actividades de escritura, comprensión auditiva o expresión oral. Según Goodman's Kenneth (1970, citado en Brown, 2001) la lectura es un proceso que incluye factores como: habilidades intelectuales (estrategias para inferir o interpretar significado, retención de información, experiencia para entender un texto, etc.) y el conocimiento de una variedad de signos lingüísticos (morfemas, sílabas, palabras, frases, etc.). La lectura comprensiva involucra la inteligencia para la interpretación del texto, ya sea que se esté leyendo en el idioma nativo o en la lengua extranjera.

Las personas normalmente leen por dos razones principales: por placer como en el caso de novelas, historias cortas, poemas, etc.; o para obtener información, es decir para averiguar algo o para hacer algo con esa información. (Ej.: leer un instructivo para operar un artefacto de la casa). Entender un texto escrito significa extraer la información requerida tan eficazmente como sea posible empleando varias estrategias como skimming “leer superficialmente para buscar ideas principales” o scanning “leer detenidamente para buscar detalles en un texto”, entre otras.

La escritura (writing)

La escritura es normalmente considerada un tipo de refuerzo y extensión de las otras habilidades de: escuchar, hablar y leer. Es de mucha importancia en el proceso de aprendizaje del idioma inglés ya que ayuda inicialmente a desarrollar la expresión oral y la audición. Dictados, es un ejemplo de una actividad de escritura que se realiza en clase y que requiere corrección inmediata y regeneración. Existe una variedad de textos escritos, cada uno representa un género diferente y tiene ciertas reglas para su producción, así tenemos: reportes, ensayos, artículos, cartas, diarios, mensajes, anuncios, direcciones, recetas, invitaciones, mapas, etc. A diferencia del lenguaje oral, el lenguaje escrito es (Brown, 2001):

- Permanente y por lo tanto el lector y/o escritor tiene la oportunidad de regresar al texto, si es necesario, para revisar una palabra, una frase e inclusive todo el texto.
- El tiempo de procesamiento de la información para el lector y/o escritor, usualmente es más flexible, pueden leer o escribir a su propio ritmo.
- El texto escrito permite enviar mensajes a través de dos direcciones: distancia física y temporal. La tarea del lector entonces es interpretar la información que fue escrita en algún otro lugar en algún otro momento solamente con las palabras escritas como claves del contexto, lo cual es una de las cosas que hace que la “lectura” sea difícil, ya que el lector no puede confrontar al autor como en las conversaciones cara-a-cara.
- En la escritura tenemos solamente símbolos escritos (grafemas) para desarrollar el mensaje, mientras que en la expresión oral tenemos el estrés, ritmo, entonación, pausas y señales no verbales que facilitan la comprensión del mensaje.

- Tanto la expresión escrita como oral representan diferentes modos de complejidad y la diferencia más notable está en la naturaleza de las oraciones. El lenguaje oral tiende a tener cláusulas más cortas conectadas con más conjunciones coordinadas, mientras que el lenguaje escrito tiene cláusulas más largas y más subordinación.

A manera de conclusión podemos evidenciar como estas habilidades no son un grupo de aspectos que se desarrollan de forma individual, más bien, la potenciación de una de cada una de ellas permite a su vez la generación de un proceso global de comunicación. Por ejemplo, el niño debe ser objeto de estimulación en su parte auditiva para que de esta forma adopte los códigos de la lengua y más tarde pueda expresarse de forma oral, esta habilidad se potenciara de forma correcta con la constante lectura y comprensión, que a su vez podrá dar paso al en proceso de la escritura. Generalmente este es el paso a paso en la adquisición de la lengua materna, por lo cual el docente de lenguas extranjeras debe tener en cuenta que todas las habilidades deben ser potenciadas y que al realizar una correcta estimulación de la audición del niño podría generar grandes aportes en el desarrollo de sus habilidades de expresión oral y escrita.

2.3 Marco Legal

En la Constitución política de Colombia (Gobierno de Colombia, 1991) se establece que la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

Uno de los objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria es el desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en el caso

de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura.

En el mundo moderno actual, el idioma inglés ha adquirido el estatus de lengua internacional, lo que significa que ha sido el idioma adoptado para el entendimiento común. El inglés es la primera lengua en Internet, la segunda más hablada y la más estudiada como segunda lengua.

Es por ello que del idioma inglés ha tomado importancia en Colombia como una prioridad. En términos del Ministerio de Educación (proyecto de ley 90 de 2007 senado) la enseñanza del Inglés es una prioridad por ser una habilidad básica universal que facilita el acceso al conocimiento y permite la movilidad en el mercado laboral, que es una herramienta indispensable para poder insertarnos y competir en el mundo globalizado, por ser un requisito fundamental para acceder a tecnología de punta y a educación avanzada, por qué el mejoramiento de las competencias en inglés es una estrategia central en los sistemas educativos de muchos países del mundo.

Constitución política 1991 de Colombia.

Artículo 67

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la

sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos. Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo. La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

Ley 115 del 1994

Disposiciones Preliminares

ARTICULO 1o. Objeto de la ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, define y desarrolla la organización y la prestación de la educación formal en sus niveles preescolares, básicos (primarios y secundarios) y media, no formal e informal, dirigida niños y jóvenes en edad escolar, a adultos, a campesinos, a grupos étnicos, a personas con limitaciones físicas, sensoriales y psíquicas, con capacidades excepcionales, y a personas que requieran rehabilitación social. La Educación Superior es regulada por ley especial, excepto lo dispuesto en la presente Ley.

Ley 115 de 1994 fines de la educación

ARTICULO 5o. Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.

2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.

3. La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.

4. La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.

5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

6. El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.

7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

8. La creación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe.

9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

10. La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la Nación.

11. La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.

12. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre, y

13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

ARTICULO 21. Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria. Los cinco (5) primeros grados de la educación básica que constituyen el ciclo de primaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

- a) La formación de los valores fundamentales para la convivencia en una sociedad democrática, participativa y pluralista;
- b) El fomento del deseo de saber, de la iniciativa personal frente al conocimiento y frente a la realidad social, así como del espíritu crítico;
- c) El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura;
- d) El desarrollo de la capacidad para apreciar y utilizar la lengua como medio de expresión estética;
- e) El desarrollo de los conocimientos matemáticos necesarios para manejar y utilizar operaciones simples de cálculo y procedimientos lógicos elementales en diferentes situaciones, así como la capacidad para solucionar problemas que impliquen estos conocimientos;
- f) La comprensión básica del medio físico, social y cultural en el nivel local, nacional y universal, de acuerdo con el desarrollo intelectual correspondiente a la edad;
- g) La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad;

h) La valoración de la higiene y la salud del propio cuerpo y la formación para la protección de la naturaleza y el ambiente;

i) El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico;

j) La formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre;

k) El desarrollo de valores civiles, éticos y morales, de organización social y de convivencia humana;

l) La formación artística mediante la expresión corporal, la representación, la música, la plástica y la literatura;

m) La adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en una lengua extranjera;

n) La iniciación en el conocimiento de la Constitución Política, y

ñ) La adquisición de habilidades para desempeñarse con autonomía en la sociedad.

Ley 1651 del 12 de Julio del 2013 – Ley de Bilingüismo

Artículo 1°. Adiciónese al artículo 13 de la Ley de 115 de 1994 el siguiente literal:

j) Desarrollar competencias y habilidades que propicien el acceso en condiciones de igualdad y equidad a la oferta de la educación superior y a oportunidades en los ámbitos empresarial y laboral, con especial énfasis en los departamentos que tengan bajos niveles de cobertura en educación.

Artículo 2°. Adiciónese al artículo 20 de la Ley 115 de 1994 en el siguiente literal:

g) desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en una lengua extranjera.

Artículo 3°. Modifíquese el literal m) del artículo 21 de la Ley 115 el cual quedará así:

m) el desarrollo de habilidades de conversación, lectura y escritura al menos en una lengua extranjera.

Artículo 4°. Modifíquese literal l) del artículo 22 de la Ley 115 de 1994, el cual quedaría así:

l) El desarrollo de habilidades de conversación, lectura y escritura al menos en una lengua extranjera.

Artículo 5°. Modifíquese el literal h) del artículo 30 de la Ley 115 de 1994, el cual, quedaría así:

h) El cumplimiento de los objetivos de la educación básica contenidos en los literales b) del artículo 20, c) del artículo 21 y c),e),h),i),k),l),ñ) del artículo 22 de la presente Ley.

Artículo 6°. Adiciónese al artículo 38 de la Ley 115 de 1994 el siguiente texto:

“Las instituciones de educación para el trabajo y desarrollo humano que decidan ofrecer programas de idiomas deberán obtener la certificación de gestión de calidad, de la institución y del programa a ofertar, sin perjuicio del cumplimiento de los demás requisitos establecidos en las normas jurídicas vigentes para el desarrollo de programas en este nivel de formación.

Todas las entidades del estado, cualquiera que sea su naturaleza jurídica o territorial, solo podrán contratar la enseñanza de idiomas con organizaciones que cuenten con los certificados de calidad previstos en el presente artículo”.

Artículo 7°. El Gobierno Nacional tomará las medidas necesarias para financiar los costos que demande la implementación de la ley, dentro de los cuales deberá explicitar los periodos de transición y gradualidad que se quieren para el cumplimiento de la misma.

Artículo 8°. El Gobierno Nacional reglamentará la presente ley y tomará las medidas necesarias para cumplir con los objetivos propuestos, dando prelación al fomento de la lengua inglesa en los establecimientos educativos oficiales, sin perjuicio de la educación especial que debe garantizarse a los pueblos indígenas y tribales.

Artículo 9°. Vigencia y derogatorias. La presente ley regirá a partir su promulgación y deroga todas las disposiciones que les sean contrarias.

Capítulo III.

Diseño Metodológico

3.1 Tipo, Enfoque y Paradigma de Investigación

Esta investigación está direccionada a un enfoque mixto que parte de una recolección y análisis de datos que nos permite evidenciar la importancia del aprendizaje de un segundo idioma y un mayor índice de dificultad en el componente de *speaking*. Este enfoque aplica datos cuantitativos y cualitativos en un mismo instrumento.

En ese contexto, Hernández, Fernández y Baptista (2010), en su obra *Metodología de la Investigación*, sostienen que todo trabajo de investigación se sustenta en dos enfoques principales: El enfoque cuantitativo y el enfoque cualitativo, los cuales de manera conjunta forman un tercer enfoque: El enfoque mixto. Este es considerado como un proceso que analiza, vincula y recolecta datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio de investigación.

Una investigación con alcance descriptivo el cual permite como su nombre lo indica describir las situaciones, los fenómenos o los eventos que nos interesan, midiéndolos, y evidenciando sus características. Busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis (Hernández, Fernández & Baptista, 2010). Es decir, pretende únicamente recoger información de manera independiente o conjunta sobre el problema específico del grado primero del nuevo colegio del prado.

Esta investigación cuenta con un diseño cuasi-experimental que se refiere a diseños de investigación experimentales en los cuales los sujetos o grupos de sujetos de estudio no están asignados aleatoriamente. No existe grupo control propiamente dicho, pues el grupo de

tratamiento sirve como su propio control, en este caso el grupo de primer grado (se compara el "antes" con el "después").

Una definición que incluye las características más relevantes de la metodología cuasi-experimental es la ofrecida por Pedhazur y Schmelkin:

¿Qué es un cuasi-experimento? Es una investigación que posee todos los elementos de un experimento, excepto que los sujetos no se asignan aleatoriamente a los grupos. En ausencia de aleatorización, el investigador se enfrenta con la tarea de identificar y separar los efectos de los tratamientos del resto de factores que afectan a la variable dependiente (1991, p. 227).

Lo que lleva que esta investigación consista en la elección de un grupo de primer grado del Nuevo Colegio Del Prado, en los que prueba una variable, la cual se basa en la creación de una estrategia para mejorar el conocimiento en la habilidad del *speaking*, y todo esto sin ningún tipo de escogencia aleatoria.

Y como esta investigación se basa en el proceso de conocimientos, en el cual se da una interacción entre sujeto y objeto, y que no pretende hacer generalizaciones a partir de los resultados obtenidos. Se toma un paradigma interpretativo, donde su finalidad es profundizar el conocimiento, comprender la conducta de las personas estudiadas, lo cual se logra cuando se interpreta los significados, actos y pensamientos.

Para Pérez Serrano (1994), las características más importantes de este paradigma son:

a) El objetivo de la investigación es la construcción de teorías prácticas, configuradas desde la práctica. Utiliza la metodología etnográfica y suele trabajar con datos cualitativos.

b) El conocimiento es relativo a los significados de los sujetos en interacción mutua y tiene pleno sentido en la cultura y en las peculiaridades de la cotidianidad del fenómeno

educativo. En este sentido, tiene lógica remontarnos al pasado para comprender y afrontar mejor el presente.

c) Describir el hecho en el que se desarrolla el acontecimiento, en él que el uso de la metodología cualitativa permite hacer una rigurosa descripción contextual de estas situaciones, a través de una recogida sistemática de los datos que admite el análisis descriptivo.

3.1.1 Delimitación Espacial, Temporal y Temática. La delimitación espacial será en el Nuevo Colegio Del Prado, el cual es una institución educativa de carácter privado que, y presta el servicio de educación en los niveles de preescolar, básica primaria y secundaria, y está ubicado en la carrera 62 #75-156 de la ciudad de Barranquilla, mientras que la delimitación temporal tendrá en cuenta el trabajo aplicado en el aula de clases que tiene un tiempo de seis (6) meses (un semestre).

Se indagó acerca de las habilidades del inglés y en cuál de estas había una mayor debilidad a la hora de aprenderla, por lo que se pudo observar que la habilidad del speaking es la que más dificultad presenta entre los estudiantes de primer grado del Nuevo Colegio Del Prado, y se llegó a la pregunta si por un mediador se puede fortalecer la habilidad oral en el idioma inglés.

3.2 Población y Muestra

La población de la investigación está constituida por el número total de estudiantes del El Nuevo Colegio Del Prado. El tamaño de la muestra está determinado por docentes entrevistados y estudiantes matriculados en el grado primero de dicha institución. Para aplicar la investigación se usaron dos grupos, un grupo de control que será un total de 34 estudiantes, 1° B y otro de

experimento con un total de 35, 1°C. Los dos docentes de ambos grupos serán los seleccionados para aplicar la entrevista.

3.3 Técnicas de Tratamiento de Datos

3.3.1 Instrumentos y técnicas de recolección de la información. Según, Arias, (2006), los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información, unos ejemplos de ellos son: formatos de cuestionarios y guías de entrevistas. Entre los instrumentos de recolección de datos que se usarán en este proyecto, se encuentran los siguientes:

Observación Directa

Los autores Hernández, Fernández y Baptista, (2006: 316), expresan que: “la observación directa consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos o conducta manifiesta”. A través de esta técnica el investigador puede observar y recoger datos mediante su propia observación.

Aplicar una encuesta es siempre favorable para poder conocer lo que los interlocutores piensan acerca de una actividad específica. La encuesta permite responder preguntas cerradas y obtener una información cuantitativa, puede ser tabulada y arroja resultados estadísticos medibles. Por esta razón, se llevará a cabo una encuesta al docente. Grasso, (2006:13), afirma que la encuesta es un procedimiento que permite explorar cuestiones que hacen a la subjetividad y al mismo tiempo obtener esa información de un número considerable de personas.

Brown (1980) define a una prueba como el “Procedimiento sistemático para medir una muestra de conducta” “El procedimiento sistemático se refiere a que una prueba se construye, se administra y se aplica, según las reglas preestablecidas” y con el fin de comprobar que la

estrategia aplicada es capaz de tener éxito, se implementa un test en un antes y un después de esta a los estudiantes por medio de una rúbrica.

Capítulo IV

4.1 Propuesta Pedagógica

Durante nuestros primeros semestre del Programa Formación Complementaria de la Escuela Normal Superior Del Distrito de Barranquilla, tuvimos la oportunidad de interactuar con varios cursos de primaria, de diferentes instituciones incluyendo la nuestra la Escuela Normal Distrital de Barranquilla, donde pudimos identificar varias dificultades del aprendizaje de la lengua Inglesa, como: No hay prioridad para el aprendizaje de una segunda lengua, no están dadas las condiciones para el aprendizaje de una segunda lengua, baja intensidad horaria, poca motivación del docente a los estudiantes y viceversa, falta de recurso didáctico, enseñanza tradicional y monotonías entre otras.

En el grado primero de la Escuela Normal Superior del Distrito de Barraquilla las Principales dificultades para este aprendizaje donde pudimos identificar poco recurso didáctico y poca motivación de estudiantes y clases monótonas por parte de los profesores. De esta realidad surgió el DASH CIRCUIT.

4.1.1 Presentación de la Propuesta. El DASH CIRCUIT es una propuesta pedagógica para como estrategia para fortalecer las habilidades del idioma inglés. Esta propuesta consiste en reforzar los temas que los estudiantes han desarrollado en su año escolar a través de las actividades: Speaking. DASH CIRCUIT consiste en una pista de 26 casillas en el que durante el recorrido los estudiantes encontrarán algunas casillas que indicaran las actividades que van a realizar dependiendo del tema, las cuales son: Speaking. También encontraremos ordenes como:

Move 1 step and Choose a Car. Cada vez que el estudiante realice una actividad satisfactoria siempre avanzara a la siguiente casilla participando en la totalidad del Circuito e interactuar con sus compañeras.

Para que el estudiante avance desde el inicio los docentes darán las indicaciones. El circuito se podrá iniciar con 3 participantes a la vez. DASH CIRCUIT será un método evaluativo y se realiza un día a la semana. La intención es evaluar al estudiante acorde a lo enseñado durante toda la semana. Por tal motivo, se escoge el día viernes para implementar esta actividad creativa para que sea una forma diferente e innovadora de valorar los conocimientos de cada uno. De lunes a jueves, se desarrollará las clases de acuerdo con los temas expuesto en el Circuito, donde se maneja de forma más dinámica y lúdica para los estudiantes.

La propuesta está diseñada para que los estudiantes de primer grado del Nuevo Colegio Del Pardo se interesen por las clases de inglés y su interés por aprender esta lengua crezca cada día realizando las diversas actividades del circuito.

Esta propuesta cuenta con un objetivo general el cual es fortalecer los conocimientos adquiridos de la lengua inglesa y propiciar un aprendizaje significativo motivándolos a través de circuito DASH. También tiene como objetivos específicos, resaltar la importancia del aprendizaje de la lengua inglesa, fortalecer las habilidades del idioma inglés y propiciar un espacio lúdico.

El DASH CIRCUIT va a desarrollarse de manera dinámica estimulando el conocimiento que los estudiantes han adquirido propiciándoles un espacio lúdico de aprendizaje permitiéndoles desarrollar destrezas al momento de aplicar dichas actividades.

Esta propuesta se implementará con los estudiantes de primer grado “B” del Nuevo Colegio Del Prado, en su salón de clase y fuera de él, como en el corredor de los salones, durante dos semanas de clase con el fin de fortalecer sus conocimientos previos y motivarlos a aprender

una segunda lengua en este caso el inglés, consta de 17 actividades que deberán realizar los estudiantes durante 8 días las cuales luego resolverán al participar en DASH CIRCUIT como método de evaluación. La finalidad es que el estudiante fortalezca la habilidad en el idioma inglés.

4.2 Actividades desde la Práctica Pedagógica Investigativa Grammar

Tema: Verb to be

Propósito: Juego de inglés para alumnos del primer ciclo de primaria que les permitirá repasar y afianzar el verbo “To be”.

Descripción de la Actividad: De manera dinámica en el tablero, llevaremos todos los recursos impresos de la actividad para pegar en este, el alumno deberá escoger el pronombre correcto y asignarlo al espacio que hay en el tablero donde estará escrita una frase la cual ellos deberán completar.

Objetivo: Dotarlo de los elementos teóricos y prácticos relacionados con el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, en los aspectos gramaticales del verbo to be.

Estándar: Demuestro conocimiento de las estructuras básicas.

Tiempo: 50 min.

Evaluación: Se evalúa al estudiante en el Juego DASH CIRCUIT. Donde haremos preguntas similares a las vistas durante la semana.

Tema: Feelings

Propósito: Juego de aprendizaje de la lengua inglesa para alumnos de primer ciclo de primaria centrado en la expresión de los sentimientos.

Descripción de la Actividad: Se imprimirá distintas expresiones de nuestro rostro donde demostramos nuestros sentimientos. Así el estudiante pasará al frente, escogerá una carita y la mostrará a todos sus compañeros para que puedan identificar y aprender cómo se escribe en inglés. Tendrán un obstáculo que los hará pensar, y es que habrá varias palabras y ellos tendrán que seleccionar cual es la correcta. Luego, observamos la película “Inside Out” donde nos explican los distintos sentimientos los cuales los estudiantes relacionaron con el vocabulario de la clase.

Objetivo: Facilitar el aprendizaje mediante la expresión de los sentimientos.

Estándar: Respondo brevemente a que, como, cuando.

Tiempo: 50 min.

Evaluación: Se evalúa al estudiante en el Juego DASH CIRCUIT. Donde haremos preguntas similares a la vista durante la semana.

Tema: Personal Questions.

Propósito: Juego dinámico donde Aprenderás a responder preguntas y hablar de ti en inglés. Preparado para 1º ciclo de Primaria.

Descripción de la Actividad: Se le hará una pregunta en forma de concurso y se dará las diferentes respuestas (tipo selección múltiple) que estarán plasmadas o escritas en el tablero, la idea es que el estudiante pase al frente y encierre la respuesta correcta.

Objetivo: Proporcionar las herramientas necesarias para el aprendizaje de las personal questions.

Estándar: Demuestro conocimiento de las estructuras básicas.

Tiempo: 50 min.

Evaluación: Se evalúa al estudiante en el Juego DASH CIRCUIT. Donde haremos preguntas similares a la vista durante la semana.

Vocabulary

Tema: School Materials

Propósito: Juego de aprendizaje de la lengua inglesa centrado en el vocabulario del colegio y la clase para alumnos de primer ciclo de primaria.

Descripción de la Actividad: En una mesa, se coloca objetos relacionados con la escuela, como son los libros, cuadernos, lápices, etc. Cada estudiante pasará al frente y se le hará una pregunta, por ejemplo: ¿Cuál es el libro? – What is the book? Al escuchar la pregunta, el estudiante escoge el objeto correcto de la mesa.

Objetivo: Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente.

Estándar: Menciono adecuadamente los School Material.

Tiempo: 50 min.

Evaluación: Se evalúa al estudiante en el Juego DASH CIRCUIT. Donde haremos preguntas similares a la vista durante la semana.

Tema: Types of Transports

Propósito: Juego de vocabulario de lengua inglesa para alumnos de primer ciclo de primaria relacionado con los transportes.

Descripción de la Actividad: De manera dinámica, se llevará las imágenes impresas de los distintos medios de transporte. En el tablero, estarán escritas las palabras relacionadas con las imágenes, el estudiante observará la imagen y la pegará al lado de la palabra correcta. Luego observamos un video sobre los tipos de transporte para reforzar el tema y vocabulario.

Objetivo: Contribuir a la adquisición del lenguaje de entorno cultural contextualizado.

Estándar: Demuestro comprensión de preguntas sencillas sobre mí, mi familia y mi entorno.

Tiempo: 50 min.

Evaluación: Se evalúa al estudiante en el Juego DASH CIRCUIT. Donde haremos preguntas similares a la vista durante la semana.

Tema: Body Parts.

Propósito: Juego de inglés para alumnos de primer ciclo de primaria que les ayudará a repasar y afianzar el vocabulario básico sobre las partes del cuerpo. Este juego se centra en las distintas partes del cuerpo, ayudándoles a mejorar la comprensión y expresión escrita.

Descripción de la Actividad: El warm up de esta actividad fue escuchar y bailar la canción “Head and Shoulders” para luego proceder con la práctica. Se llevará una imagen grande del cuerpo de un niño y aparte se llevarán las palabras en cartulina de las partes del cuerpo. La idea es que el estudiante ubique las palabras de forma correcta en el cuerpo del niño dibujado.

Objetivo: Brindar el vocabulario oportuno para el desarrollo de la actividad.

Estándar: Reconozco palabras y frases cortas en inglés en libros, objetos, juguetes, propagandas partes de mi cuerpo.

Tiempo: 50 min.

Evaluación: Se evalúa al estudiante en el Juego DASH CIRCUIT. Donde haremos preguntas similares a la vista durante la semana.

Tema: Natural – Human Made

Propósito: Juego de aprendizaje de la lengua inglesa para alumnos de primer ciclo de primaria para aprender la diferencia entre artificial y natura a la vez que trabajan con nuevo vocabulario relacionado con los paisajes y las ciencias naturales.

Descripción de la Actividad: El tablero estará dividido en dos partes. En una dirá (Human – Made) y en la otra (Natural). Luego se les mostrará imágenes de distintos lugares de su ciudad. Estos lugares serán edificaciones hechas por el hombre y otras serán parques naturales. La idea es que el estudiante escoja la imagen y la coloque en la parte correcta del tablero.

Objetivo: Facilitar el proceso de aprendizaje por medio de diálogos.

Estándar: Reconozco palabras y frases cortas en inglés en libros, objetos, juguetes, propagandas y lugares de mi escuela, naturaleza y entorno.

Tiempo: 50 min.

Evaluación: Se evalúa al estudiante en el Juego DASH CIRCUIT. Donde haremos preguntas similares a la vista durante la semana.

SPEAKING**Tema: Shapes and Numbers**

Propósito: Juego de inglés para alumnos de primer ciclo de primaria con el que mejorarán su comprensión y expresión escrita a través de ejercicios lúdicos relacionados con el vocabulario que han aprendido. Este juego gira en torno al verbo tener, las formas y los números.

Descripción de la Actividad: El docente leerá una oración relacionada con unas imágenes pegadas en el tablero. El alumno deberá escoger la imagen correcta de acuerdo con la oración leída.

Objetivo: Potenciar las habilidades de Reading and Writting por medios de ejercicios prácticos.

Estándar: Relaciona Ilustraciones con oraciones simples.

Tiempo: 50 min.

Evaluación: Se evalúa al estudiante en el Juego DASH CIRCUIT. Donde haremos preguntas similares a la vista durante la semana.

Tema: Text Comprehension

Propósito: Juego de aprendizaje de la lengua inglesa para alumnos de primer ciclo de primaria enfocado a la comprensión de textos.

Descripción de la Actividad: El estudiante pasará al frente y con ayuda del docente en formación, leerá un texto corto. Luego de terminar la lectura, se le hará una pregunta relacionada con el texto y en el tablero estarán anotadas las respuestas. El estudiante deberá escoger la correcta.

Objetivo: Potenciar las habilidades de Reading por medios de ejercicios práctico.

Estándar:

- Reconozco y sigo instrucciones sencillas, si están ilustradas.
- Organizo la secuencia de una historia.

Tiempo: 50 min.

Evaluación: Se evalúa al estudiante en el Juego DASH CIRCUIT. Donde haremos preguntas similares a la vista durante la semana.

Tema: Daily Expressions

Propósito: Juego de aprendizaje de la lengua inglesa para alumnos de primer ciclo de primaria enfocado a la práctica y el uso de las expresiones sociales y cotidianas.

Descripción de la Actividad: Se muestra la imagen impresa de las expresiones que usamos cotidianamente y en el tablero se anota diferentes expresiones donde el estudiante al identificar la imagen, pasará al frente y selecciona la expresión correcta.

Objetivo: Facilitar el proceso de aprendizaje por medio de diálogos y canciones.

Estándar: Entiendo la idea general de una historia contada por mi profesor cuando se apoya en imágenes, movimientos, gestos y cambios de voz.

Tiempo: 50 min.

Evaluación: Se evalúa al estudiante en el Juego DASH CIRCUIT. Donde haremos preguntas similares a la vista durante la semana.

Tema: Prepositions

Propósito: Juego de aprendizaje de la lengua inglesa para alumnos de primer ciclo de primaria enfocado al uso de las preposiciones, donde aprenderán a identificar y leer de forma correcta cada una de ellas.

Descripción de la Actividad: Se lleva un objeto (ejemplo: una botella) y usaremos las preposiciones ayudándonos de ese objeto. Con una mesa, indicaremos en que parte está situado el objeto para hacer uso de las preposiciones. Ejemplo: Arriba, Abajo, En frente, etc. El estudiante deberá identificar y colocar el objeto de acuerdo a lo que escuche por la docente en formación.

Objetivo: Potenciar las habilidades por medio de ejercicios práctico y de su diario vivir.

Estándar: Dotarlo de los elementos teóricos y prácticos relacionados con el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, tanto en sus aspectos lingüísticos y prácticos.

Tiempo: 50 min.

Evaluación: Se evalúa al estudiante en el Juego DASH CIRCUIT. Donde haremos preguntas similares a la vista durante la semana.

SPELLING**Tema: Food**

Propósito: Juego de inglés para alumnos de primer ciclo de primaria que les ayudará a escribir de forma correcta palabras relacionadas con los alimentos, las bebidas y la comida. Este juego permite además repasar el vocabulario perfeccionando la competencia lingüística.

Descripción de la Actividad: Se llevará una imagen impresa de distintas clases de comida, se plasma en el tablero y al lado se escribe la palabra correcta y una incorrecta. El estudiante deberá seleccionar la correcta.

Objetivo: Potenciar las habilidades por medios de ejercicios práctico y de su diario vivir.

Estándar: Relaciono y demuestro conocimiento de las estructuras básicas del inglés.

Tiempo: 50 min.

Evaluación: Se evalúa al estudiante en el Juego DASH CIRCUIT. Donde haremos preguntas similares a la vista durante la semana.

Tema: Days of the Week

Propósito: Juego de spelling de lengua inglesa para alumnos de primer ciclo de primaria centrado en aprender los días de la semana.

Descripción de la Actividad: Se llevará las palabras de los días de la semana en inglés por sílabas, para luego ser pegadas en el tablero de forma desordenada. La idea es que el estudiante organice las palabras de forma correcta.

Objetivo: Facilitar el proceso de aprendizaje por medio de diálogos y canciones.

Estándar: Demuestro conocimiento de las estructuras básicas del inglés

Tiempo: 50 min.

Evaluación: Se evalúa al estudiante en el Juego DASH CIRCUIT. Donde haremos preguntas similares a la vista durante la semana.

Tema: Clothes

Propósito: Juego de ortografía inglesa para alumnos de primer ciclo de primaria relacionado con el vocabulario y spelling de prendas de ropa.

Descripción de la Actividad: Las imágenes de los distintos tipos de ropa serán impresas y pegadas en el tablero, al lado estarán las palabras correctas, pero en desorden. El estudiante deberá unir de forma correcta la palabra con la imagen.

Objetivo: Potenciar las habilidades de Reading and Writing por medios de ejercicios práctico.

Estándar: Copio y transcribo palabras que comprendo y que uso con frecuencia de mis prendas de vestir.

Tiempo: 50 min.

Evaluación: Se evalúa al estudiante en el Juego DASH CIRCUIT. Donde haremos preguntas similares a la vista durante la semana.

Tema: People and Forms

Propósito: Juego de inglés para alumnos del primer ciclo de primaria que les ayudará a escribir de forma correcta palabras relacionadas con las formas geométricas más comunes y las personas. Este juego además permite repasar el vocabulario, perfeccionando la competencia lingüística.

Objetivo: Facilitar el proceso de aprendizaje por medio de diálogos y canciones.

Estándar: Relaciona ilustraciones con oraciones simples.

Descripción de la Actividad: Se llevarán las figuras y personas impresas y se plasman en el tablero. El estudiante deberá completar la palabra con la vocal correspondiente.

Tiempo: 50 min.

Evaluación: Se evalúa al estudiante en el Juego DASH CIRCUIT. Donde haremos preguntas similares a la vista durante la semana

LISTENING

Tema: Frozen “Let it Go” – canción

Propósito: Mejor entendimiento del idioma y buena escucha en una canción de inglés. Donde se aprenderá mayor Vocabulario y Gramática.

Descripción de la Actividad: se Entrega una copia donde está la letra de la canción. La canción tendrá diferentes opciones resaltadas de tal manera que el estudiante las pueda identificar mejor. Se pausaba la canción aproximadamente 3 veces para que ellos primero la escucharan, luego se identificaban las palabras que tenían que encerrar y luego se repitió por última vez para lograr leerla toda y cantarla.

Objetivo: Desarrollar las habilidades de Listening and Speaking utilizando recursos audiovisuales (grabadora, video beam, computadores)

Estándar: Reconozco cuando me hablan en inglés y reacciono de manera verbal y no verbal. 2

Tiempo: 50 min.

Evaluación: Se evalúa al estudiante en el Juego DASH CIRCUIT. Donde haremos preguntas similares a la vista durante la semana.

Tema: "Head, Shoulders, Knees and Toes" (song)

Propósito: Mejor entendimiento del idioma y buena escucha en una canción de inglés. Donde se aprenderá mayor Vocabulario y Gramática.

Descripción de la Actividad: Se llevó de forma lúdica, donde el estudiante escuchaba la canción y hacia la práctica de tocar sus diferentes partes del cuerpo, observando el video y de paso se guiaban de la persona que enseñaba las distintas partes del cuerpo.

Objetivo: Desarrollar las habilidades de listening and speaking utilizando recursos audiovisuales (grabadora, video beam, computadores).

Estándar: Reconozco cuando me hablan en inglés y reacciono de manera verbal y no verbal. 2

Tiempo: 50 min.

Evaluación: Se evalúa al estudiante en el Juego DASH CIRCUIT. Donde haremos preguntas similares a la vista durante la semana.

Capítulo V. Análisis de Resultados

5.1 Procesos de Observación Inicial

El proceso de observación permitió caracterizar las estrategias, momentos de la enseñanza y de la evaluación empleados por los docentes de 1° del NCDP en su quehacer pedagógico.

Dicha información la organizamos a través de categorías como se muestra:

Tabla 2.

Registro de observaciones por categorías del proceso de enseñanza del docente en 1°B y C

CATEGORIA	REGISTRO DE OBSERVACIONES	REFLEXIÓN
INICIACIÓN Y MOTIVACIÓN	<p>Durante la observación se denota como en los dos grados 1° B y C los profesores inician sus clases retomando los contenidos trabajados en la clase anterior, incentivando a la participación de los estudiantes. Continúan con la realización de una dinámica o la observación de una imagen que les permita explorar los saberes previos de los estudiantes, de esta manera el recurso más empleado es el de plantear interrogantes a los estudiantes.</p>	<p>Tener en cuenta los saberes previos de los estudiantes representa una ventaja fundamental en el desarrollo y éxito de la clase en función al aprendizaje de los estudiantes, debido a que de esta forma se hacen más partícipes del proceso, permitiendo su vez que ellos realicen una conexión entre el aprendizaje que ya poseen y lo que se desea plantear o proponer en esta sesión.</p> <p>A pesar de esto, se muestra que algunos estudiantes permanecen distraídos o apáticos al desarrollo del proceso, una evidencia de ello se</p>

muestra cuando se le realizan preguntas y desconoce la respuesta o no comprende lo interrogado.

ACTIVIDADES DIDÁCTICAS

La docente del grado 1ºB emplea solo en algunas ocasiones estrategias de enseñanza basadas en la didáctica, como juegos, canciones, uso de imágenes, mientras que el docente de 1ºC emplea estos recursos con más constancia además de incorporar actividades como sopas de letras y crucigramas.

Ambos docentes dirigen los comandos y realizan la explicación de las temáticas en inglés y en algunos momentos claves hablan en español. Se tiene muy en cuenta el dominio del vocabulario de cada temática para lo cual emplean la repetición enfatizándose en la pronunciación y en la práctica de lo aprendido a través de ejercicios individualizados en fichas o en los libros, los cuales contienen las instrucciones completamente en inglés y están acompañadas de ilustraciones.

EVALUACIÓN	<p>Finalizando las sesiones de enseñanza los docentes suelen valorar lo trabajado y que los estudiantes apliquen lo aprendido, para esto realizan una socialización o retroalimentación de las actividades ejecutadas durante el proceso.</p> <p>Para lograr este fin ambos profesores emplean recursos como talleres que son resueltos en el cuaderno o en el libro, evaluación oral con preguntas cortas o en parejas empleando el roll play.</p>	<p>En esta fase del proceso los docentes bien desean conocer si se logró el objetivo trazado para esta sesión. Es importante que el docente haga una retroalimentación de lo desarrollado detectando dificultades o vacíos en los estudiantes, así como estrategias que permitan mejorar el quehacer del mismo docente ante las técnicas y metodologías empleadas. A través de estas el docente prioriza la evaluación de la gramática y vocabulario.</p>
------------	---	---

Nota: La observación denota una predominante metodología que impulsa hacia los talleres y actividades de repetición, haciendo uso solo en pocas ocasiones de recursos o actividades lúdicas e interactivas entre los estudiantes. Creación propia.

5.2 Entrevista aplicada al Docente de 1° del Nuevo Colegio del Prado

Para caracterizar con más propiedad los elementos que influyen en los procesos de la práctica pedagógica se realiza una encuesta al docente de inglés del grado 1°, en la cual se puede visualizar los rasgos metodológicos empleados para su proceso de enseñanza. Por lo cual se evidencia el uso de materiales y actividades prácticas incorporadas en sus planeaciones, tales como sopas de letras, crucigramas, videos, canciones, practica oral repetitiva, talleres, etc.

Esto permite identificar la importancia que radica para el docente y la Institución Educativa en general de presentar una propuesta didáctica y con un enfoque participativo que permita la interacción y actividad continua de los más pequeños, a fin de lograr un aprendizaje más efectivo y eficaz que nace de una actividad propia y vivencial del estudiante, mas no de una ajena o rutinaria que solo representaría incomodidad, apatía y poco interés por el área. Es clave destacar la percepción del docente que comparte estos ideales de la enseñanza. Sin embargo, partiendo de las observaciones continuas se puede apreciar que el recurso más empleado para la ejecución de las actividades son los talleres trabajados desde el libro o desde el cuaderno y que en algunas sesiones son empleados otros recursos más prácticos o interactivos en los cuales los estudiantes se muestran motivados y con mucha disposición.

Cabe resaltar que la población estudiantil está continuamente expuesta a los estímulos relacionados con la práctica de la lengua extranjera, ya sea desde sus hogares a través de diversos medios, otros que asisten a cursos particulares en instituciones de idiomas o en la misma escuela en la que muchos recursos de ambientación se presentan en la lengua extranjera, por lo cual muchos de ellos muestran gran interés y dominio de la misma, pero otra parte de estos no se identifica de la misma manera y la gran motivación de estos, se encuentra en las actividades dinámicas y prácticas que proponga su docente.

Se realizó una encuesta al maestro tutor donde se le hicieron una serie de preguntas abiertas acorde a muestra investigación y gracias a esta, fue posible hacer un análisis en donde se explica cómo se evaluaría la habilidad Speaking en una sección de clase en un grado primero.

El maestro tutor, habla en primera instancia de que en sus clases lo importante es desarrollar todas las habilidades del inglés, pues los contenidos curriculares son solo una vía para llegar a un fin, que en este caso sería desarrollar la habilidad del Speaking y todo esto es debido a que se tiene en cuenta la expresión oral por medio de actividades como la lectura en voz alta y el

uso de vocabularios que siempre estarán encaminados a palabras que usan diariamente en su contexto. El vocabulario es usado como herramienta evaluativa, ya que por medio de esta se puede medir o verificar el nivel de aprendizaje en cada uno de los estudiantes, estos son utilizados cada cierto tiempo.

También, gracias al análisis obtenido de la entrevista se puede decir que el estudiante en cada una de las secciones de clase es el protagonista y se mantiene una relación Estudiante-Maestro y otras veces una relación Estudiante-Estudiante, en la cual hay una interacción por medio de preguntas acerca de su diario vivir o preguntas específicas acerca de los contenidos que ellos han trabajado en las secciones de clases, es decir, la participación oral juega un papel fundamental para el desarrollo de la habilidad del Speaking, ya sea una participación individual o en pareja (compañero o maestro).

Y, por último, el entrevistado concluye con los criterios que tienen en cuenta como lo es el reconocimiento de las palabras y el modo de su uso, todo evitando el aprendizaje memorístico, pues con el tiempo se olvidan de la adquisición del vocabulario al no haberse incorporado con una estructura fija.

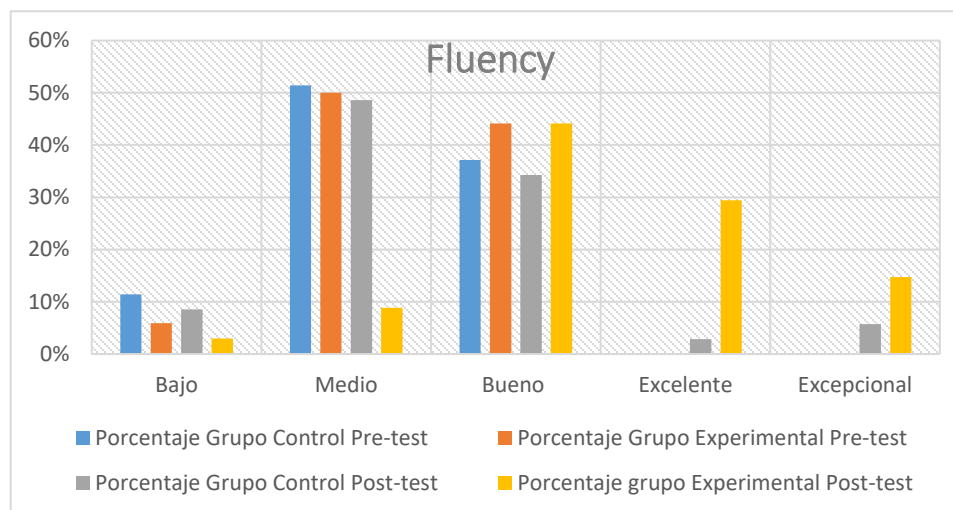
5.2.1 Análisis de los Resultados del Test. Se realizó la aplicación de un pre-test y un post-test de la habilidad oral (speaking), en los estudiantes de 1ºB como grupo control y 1ºC que funciona como grupo experimental, para determinar en qué medida se logra fortalecer esta habilidad en los estudiantes.

Tabla 3.

Fluency en el pre-test y post-test.

NIVEL DE DESEMPEÑO	PRE- TEST		POST-TEST	
	GRUPO CONTROL	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO CONTROL	GRUPO EXPERIMENTAL
BAJO	4 (11%)	2 (6%)	3 (9%)	1 (3%)
JUSTA	18 (51%)	17 (50%)	17 (49%)	3 (9%)
BUENO	13 (37%)	15 (44%)	12 (34%)	15 (44%)
EXCELENTE	0 (0%)	0 (0%)	1 (3%)	10 (29%)
EXCEPCIONAL	0 (0%)	0 (0%)	2(6%)	5(15%)

Nota: Pre-test y post test aplicado a los estudiantes de 1°B y 1°C, se evidencia una variación significativa en los resultados del grupo experimental respecto al grupo control después de haber aplicado la estrategia. Creación propia.

*Figura 1. Resultados de Fluency en pre-test y post-test elaboración propia*

Observando los resultados del pre-test y el post-test aplicado en los estudiantes, podemos establecer que hubo una mejoría notoria entre el desempeño del grupo experimental. Después de la aplicación del DASH CIRCUIT en este grupo se inició a evidenciar cambios positivos en el componente de “fluency” evidenciándose el desarrollo de la habilidad ‘para expresarse de manera espontánea, esto se evidencia en los resultados que disminuyeron en los desempeños bajos y medios,

incrementándose en los alcances altos y excelentes. Por otro lado, el grupo control continuo con las actividades rutinarias, en otros momentos más dinámicas, pero sin la presencia

consecutiva del juego presentaron cambios positivos, pero poco significativos.

Tabla 4.

Vocabulary en el pre test y post test.

NIVEL DE DESEMPEÑO	PRE- TEST		POST-TEST	
	GRUPO CONTROL	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO CONTROL	GRUPO EXPERIMENTAL
BAJO	3 (9%)	0 (0%)	3 (9%)	0 (0%)
JUSTA	15 (43%)	14 (41%)	14 (40%)	2 (6%)
BUENO	15 (40%)	18 (53%)	14 (40%)	9 (26%)
EXCELENTE	3 (9%)	2 (6%)	4 (11%)	9 (26%)
EXCEPCIONAL	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	14 (41%)

Nota: Pre-test y post-test aplicado a los estudiantes de 1° B y 1° C. Se evidencia un aumento en el desempeño excelente y excepcional del grupo experimental.

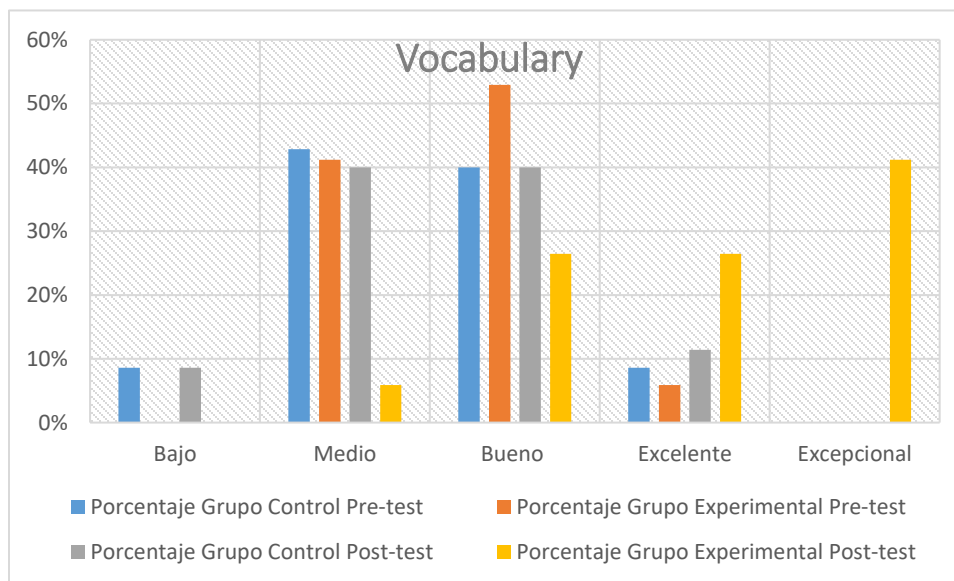


Figura 2. Resultados de Vocabulary en pre-test y post-test elaboración propia

Analizando los resultados del desempeño de los estudiantes en el aspecto del vocabulario podemos decir que es similar al avance del criterio anterior, observamos avances significativos en el grupo experimental, sin embargo, el grupo control conserva los mismos resultados solo con una ligera modificación en el desempeño excelente. En el grupo experimental se presentó un cambio bastante significativo disminuyendo ligeramente el porcentaje bajo, incrementando pronunciadamente en los porcentajes excelente y excepcional.

Con estos resultados comprobamos una vez más que el juego y las actividades que promueven la interacción entre los estudiantes más pequeños fortalece su habilidad de speaking. En palabras de Zapata (1990) el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa.

Tabla 4.

Pronunciation en pre-test y post-test

NIVEL DE DESEMPEÑO	PRE- TEST		POST-TEST	
	GRUPO CONTROL	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO CONTROL	GRUPO EXPERIMENTAL
BAJO	3 (9%)	0 (0%)	3 (9%)	0 (0%)
JUSTA	15 (43%)	14 (41%)	14 (40%)	2 (6%)
BUENO	15 (40%)	18 (53%)	14 (40%)	9 (26%)
EXCELENTE	3 (9%)	2 (6%)	4 (11%)	9 (26%)
EXCEPCIONAL	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	14 (41%)

Nota: Pre-test y post test aplicado a los estudiantes de 1°B y 1°C. la habilidad de pronuntiation se observa fortalecida después de la aplicación del juego en el grupo experimental.

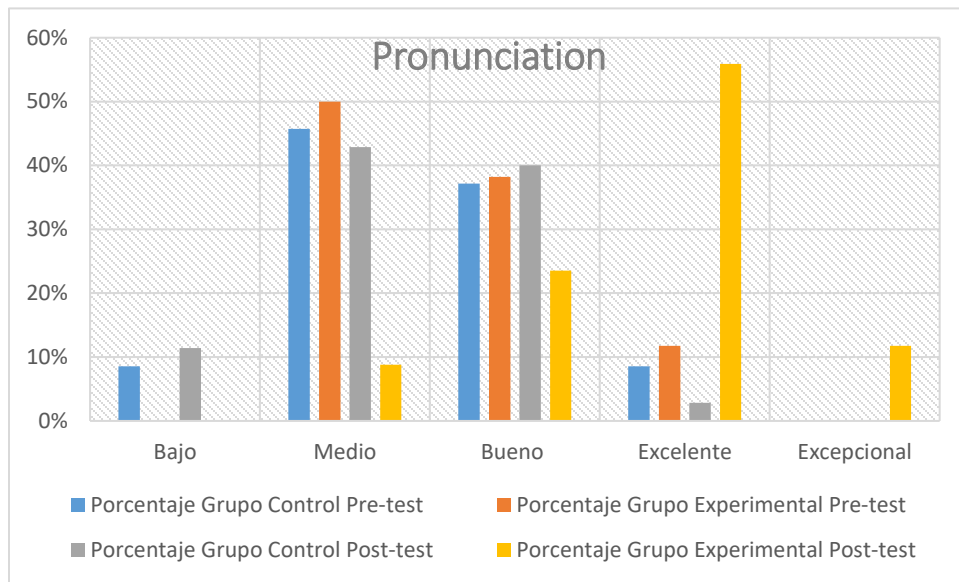


Figura 3. Pronunciation en pre-test y post-test elaboración propia

Comprando los resultados de los test en el área de la pronunciación podemos asegurar que el juego aplicado en esta investigación ha aportado para el fortalecimiento de esta habilidad. De esta manera observamos como disminuye significativamente el desempeño bajo y medio para aumentar en el desempeño excelente y excepcional dentro del test del grupo experimental. Por otro lado, el grupo control presenta una disminución en desempeño superior para aumentar en los desempeños medio y bajo.

Tabla 6.

Discusión de hipótesis

CONCEPTO	PLANTEAMIENTO	RESULTADO
Hipótesis de entrada. Krashen (1985)	Hay dos caminos diferentes en el proceso de apropiación de cualquier lengua extranjera: “la adquisición, que es un proceso automático que se desarrolla en el nivel del subconsciente, y el aprendizaje, que es un proceso consciente, como resultado del “conocimiento formal sobre la lengua”. (Contreras Olga, 2012)	Se corrobora este planteamiento porque durante la investigación se plante a los estudiantes una forma de poner en práctica lo aprendido y reforzar los conocimientos de una forma que no representa una evaluación ordinaria, más bien adquieren esas estructuras cognitivas de forma inconsciente y dinámica.
TPR	Se caracteriza por la asociación entre el lenguaje y el movimiento para intentar crear un clima distendido que facilite el aprendizaje	Es evidente como la propuesta metodológica que permite que el estudiante aprenda a través del movimiento y la interacción genera un gran impacto en el dominio de la lengua.
Lúdica George Bernard (2009)	Plantea que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que “aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología	Teniendo en cuenta el análisis comparativo entre los dos grupos objeto de investigación se comprueba, que el grupo experimental que estuvo expuesto a mayor cantidad de estímulos con una metodología lúdica obtuvo mejores resultados en el post-test.

experiencial potenciamos al 80% la
capacidad de aprendizaje”.

Nota: Considerando los postulados más representativos que sustentaron la investigación en curso, se hace una comparación que da cuentas de lo acertadas fueron las teorías respecto a los resultados de la investigación.

Considerando el cambio que se experimentó durante la aplicación del DASH CIRCUIT, evidenciado en el análisis del pre- test y el post-test, podemos expresar que la estrategia tuvo un impacto positivo en la población objeto de estudio y que muchos de los planteamientos que direccionaron y aportaron a la formulación de la propuesta fueron constatados durante todo en proceso. Consideramos el juego y los entornos lúdicos como potenciadores del aprendizaje, en palabras de Pisco María (2016) ...son instrumentos que desata la potencialidad que tiene el niño de toda su forma, esta actividad tiene la particularidad de desarrollar todos los sentidos del menor mediante el juego, además de servir como estimulación y ejercitación para su motricidad”. La idea expresada anteriormente, se observó con gran presencia en los estudiantes que lograron un desarrollo superior de sus habilidades en el área.

Por otra parte, Krashen (1985) nos habla de un proceso consciente de aprendizaje y uno automático de adquisición. Este planteamiento se refleja en los resultados y en las observaciones, en las cuales se muestra a la población estudiantil motivada e interesada por el desarrollo de estas actividades. Los estudiantes con grandes dificultades en el manejo del idioma se expresaron y de forma abierta, sin temores y de forma poco consciente, más espontánea se abrieron a expresar y poner en práctica de forma oral y kinestésica después de haber estado expuestos a diferentes estímulos.

Finalmente, el TPR, como este método de enseñanza que recopila las teorías de Krashen (1985) y otros, cuya intención es estimular en primera instancia al estudiante para que este luego

practique, exponga, evidencie lo adquirido bajo un proceso más activo, ha resultado siendo muy provechoso en nuestra investigación.

6. Conclusión

Después de haber implementado las actividades de nuestra propuesta, DASH CIRCUIT podemos concluir que al contribuir en la mejora del aprendizaje del idioma inglés, desarrollando sus habilidades, pero enfocándonos en el componente oral, es vital en el desarrollo de la adquisición de dicho conocimiento en los niños, y más en el aprendizaje de una segunda lengua, ya que el speaking (expresión oral) tiende a ser una de las dificultades al momento de aprender el idioma.

Con esta propuesta se logró que los niños y niñas a través de una manera didáctica, lúdica, y motivadora, se interesaran por aprender de una manera más fácil, y acogiendo todo el trabajo realizado durante esta implementación de manera positiva, teniendo como resultado las ganas de seguir trabajando en la adquisición del inglés.

De acuerdo con cada objetivo planteado, donde pudimos diagnosticar las dificultades que presentaron los estudiantes en el aprendizaje de idioma por medio de las actividades y encuestas realizadas. Al notar que, si había ciertas falencias, implementamos la estrategia lúdica que en este caso fue el Circuito Entretenido, donde cada uno de ellos mostró total curiosidad en saber cómo se desarrollaba esta gran herramienta y de cómo los podía ayudar a potenciar y mejorar de manera muy satisfactoria el aprendizaje del idioma. Por último, comparamos los resultados obtenidos antes y después, y vimos reflejada la diferencia de mejoría tanto en la participación en clase donde desarrollaron más el habla, como en actividades implementadas en el salón de clases.

Se recomienda continuar haciendo este tipo de actividades para que así el niño se sienta aún más motivado a la hora de aprender, teniendo en cuenta el DASH CIRCUIT como una herramienta didáctica, motivadora y enriquecedora en el aprendizaje de idioma, contemplando el uso de esta durante todo el año con los diferentes temas, aprovechando así mismo el interés y las ganas de los niños y niñas, ya que esta herramienta es una estrategia pedagógica que promueve el aprendizaje de una segunda lengua.

Referencias

- Alcedo, Y., & Chacón, C. (2011). El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria. SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente, 23 (1), 69-76.
- Aguirre Bastidas, J., & Vásquez, D. (2010). La motivación utilizada en el interaprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de los octavos años de educación básica del Colegio Nacional Ibarra. Ecuador.
- Bacon, Francis (1605). Método científico. Recuperado de <http://definicion.de/metodo/#ixzz3Q9wdBKEf>
- Canga, A (2007) El método de la respuesta física (TPR) como recurso didáctico para el aprendizaje del inglés en educación infantil. Recuperado de: <http://www.rieoei.org/deloslectores/5250Canga.pdf>
- Castillo, L. (2011). La lúdica, signos y señales, ayuda eficaz para el aprendizaje del idioma Inglés. Recuperado de: http://www.cide.edu.co/doc/investigacion/04_resumenLUIS%20FELIPECASTILLO.pdf
- Contreras Salas, Olga Lucía (2012), “Stephen Krashen: sus aportes a la educación bilingüe”. en Rastros Rostros, vol. 14, núm. 27, pp. 123-124
- Dezin, & Lincoln. (1994). Manual de la investigación cualitativa.
- Ferland, M. (s.f). Educación y ciencia. Recuperado de http://www.ehowenespanol.com/metodos-ensenanza-del-ingles-segunda-lengua-lista_88126/

- García, I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. Recuperado de http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf
- Gilbert, I. (2005). Motivar para aprender en el aula. Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós.
- Groos Karl (1902)
- López Gómez, E., & Londoño Mejía, L. (2012). Las TICS como potenciadoras en la adquisición de una segunda lengua en estudiantes de grado transición en el Jardín Infantil Fundadores de Manizales. Manizales.
- Macías, M. (2017). Participar en juegos que implican el aprendizaje del idioma inglés. Recuperado de <https://ineverycrea.mx/comunidad/ineverycreamexico/recurso/participar-en-juegos-que-implican-el-aprendizaje/58ec8d67-73e0-4222-96de-19baa84af859>
- Melero, N (2011). El paradigma crítico y los aportes de la investigación acción participativa en la transformación de la realidad social: un análisis desde las ciencias sociales. Recuperado de http://datateca.unad.edu.co/contenidos/401526/Melero_N.pdf
- Osejo, S (2009). Implementación del closed caption y/o subtítulos para desarrollar la habilidad de comprensión auditiva en inglés como lengua extranjera. Recuperado de <http://javeriana.edu.co/biblos/tesis/comunicacion/tesis266.pdf>
- Rubio, Juan A.D y García Conesa , I.M. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria, Recuperado de: http://webs.uvigo.es/refiedu/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf
- Sandino Gutiérrez, I. (7 de Enero de 2013). Aprenda el idioma de Cervantes y Darío con nosotros. Recuperado el 20 de 04 de 2014, de <http://celenicaragua.blogspot.com.co/2013/01/la-importancia-de-aprender-lenguas.html?view=classic>

Sprachcaffe España (2014). Recuperado de: <http://www.sprachcaffe.com/espanol/pasos-aprender-ingles.htm>

(2005) Al tablero. Bases para una nación bilingüe y competitiva. Recuperado de <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-97498.html>

(2007) Diccionario Manual de la lengua Española. Larousse Editorial. Recuperado de <http://es.thefreedictionary.com/clase>

(2011) Online Etymology Dictionary. Recuperado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Estudiante>

(2005) Complete and Unabridged 8th Edition. Recuperado de <http://es.thefreedictionary.com/ense%C3%B1ar>

(2009) Diccionario enciclopédico vox 1. Larousse Editorial. Recuperado de <http://es.thefreedictionary.com/aprender>

<http://juanherrera.files.wordpress.com/2008/05/investigacion-cualitativa.pdf>

ANEXOS

Instrumento de entrevista

Entrevista semi-estructurada a maestro tutor

1. ¿Tiene en cuenta en sus clases la expresión oral? ¿De qué manera?
2. ¿Específicamente, por medio de qué actividades evalúa la pronunciación de sus estudiantes del idioma inglés?
3. ¿Participan oralmente sus estudiantes durante una sección de clase? ¿De qué manera?
4. ¿Por medio de qué actividades practican los estudiantes su pronunciación?
5. ¿Qué estrategias o actividades diferentes a las tradicionales utiliza en su clase?
6. Los niños aprenden vocabularios cada cierto tiempo, ¿Cómo evalúa usted esos vocabularios?
7. ¿Cada cuánto usa usted un vocabulario nuevo en clase?
8. ¿Qué criterios tiene en cuenta para evaluar oralmente los vocabularios?

STUDENT'S GRADING SPEAKING TEST

Name: _____

Grade: 1° ____

Date: / /18

EVALUATION CRITERIA		Absent	Low	Fair	Good	Excellent	Outstanding
Points		0	1	2	3	4	5
Fluency	Ability to express oneself easily, with spontaneity and proper pausing.						
Vocabulary	Ability to use learned vocabulary to talk about the evaluated topic						
Pronunciation	Ability to use express oneself with proper accent, rhythm and intonation.						
General comments:		<div> <div>__ points/5 =</div> <div>Score</div> </div> <div></div>					
Suggestions:							

Figura X. Rúbrica de evaluación de Speaking. Adaptado de “Rúbricas para evaluar la competencia oral en un segundo idioma: Un estudio de caso”, por Barquero & Ureña (2013).